

キャラクターをつくらう!

少女イラスト 見本帖



● 制服コレクション編 ●

BNN
BugNews Network

世界で活躍 業界トップアニメーター

尾澤 直志

キャラクターをつくら!

少女イラスト 見本帖

● 制服コレクション編 ●



尾澤 直志

ISBN4-86100-309-1

C3055 ¥2000E



9784861003097

定価: 本体 **2,000 円** + 税



1923055020009

BNN
Bug News Network

キャラクターをつくらう!

少女イラスト 見本帖

尾澤 直志



● 制服コレクション編 ●

はじめに

マンガ、アニメ、イラスト、ゲームのグラフィック・・・

皆さんが憧れる絵(画)を描く仕事でもその技法や使う道具もそれぞれ違います。ただ、どの業界の人も異口同音に言うのは「デッサンが大事」という言葉です。学生の方も「デッサンの授業が大切」ということは理解しているようですが、ではデッサン力というものが、どんなものなのかについて説明できる人はあまりいません。そして、これらの職業においては、デッサンの意味合いに独特のものを持っていることにも気が付くことでしょう。

アートや西洋風の画家さん達に2頭身キャラクターのデッサンについて説明してくださいと言っても無理な話です。人間の体の構造をリアルに、そして正確に描けることが必ずしもデッサン力があることにはならないのが、この世界の職業なのです。それは何故なのでしょう？ 如何にマンガ的な世界であっても、「これはデッサンがおかしくて不自然だ。」と言われてリテイクを受けることがあります。2頭身のキャラにおけるデッサンとは何なのでしょう？

それは、いかにマンガのキャラであっても、人間の動きには間接の構造上、あり得ない動きと向きというものがあります。そしてそれを人は直感的に、そして生理的に受け付けられないものなのです。デッサンとの兼ね合いでバランスというものがあります。大きすぎず、長すぎずなど、心地よいサイズ、可愛らしいと思われるサイズというものがあるのです。この職業を志している人はデッサンとして、このバランス感覚を学ばなければいけません。

この本は、学校の美術の時間で、石膏デッサンで習うデッサン力とは別に、日常的にこの職業の周りや作品を見ている「デッサンの目」というものについて解説していきます。更に今回のポーズは、あえてアイドル写真集や雑誌に良く使われるポーズなどを集めています。単純に興味の目で見ると、デッサンの勉強としての目で見ると、身の周りにはこんなにも素材があることに気が付くはずですよ。

そう言った目を持つことがデッサン力をつける第一歩となり、プロの画を描く人の気持ちと勉強方法が理解できると思います。

線を引く技術の前に、デッサンの目を作るためにこの本を用意しました。皆さんの上達に役立てて頂ければ光栄です。

尾澤 直志

この本の使い方

How to use of this book

画の上手な人に聞くと、上手に描くコツは「まずは見たとおりに描くこと」と言います。石膏デッサンも見たとおりに立体的になるように影をつけて描くように練習します。

しかし上手に描けない人は、その「見たとおりに」に描くための目ができていないのです。好きな作家さんの画を模写しても似ていないという場合がそれです。写して描くという手段もありますが、それでは勉強にならない、自分の力にならないと言う人もいます。

アニメーションの世界では、まず原画の画を写す、清書するという作業が、動画の前の作業があります。これを毎日毎日繰り返すことでアニメーターの人は「動きを作る」「デッサンをとる」ということを、頭ではなくて手に覚えさせていきます。この本はそれと同じように、まずデッサンの狂っていないヌードや針金ポーズをたくさん描くことによって、それを覚えてもらうことを目的としています。

【このように使いましょう!】

- ① 各ページに載っているヌードのポーズをコピーしたりプリントアウトする。



- ② コピー、またはプリントアウトした画に自分のキャラクターを載せて描く。

この本はこれまでのHOW TO本とは違い、上記のような作業を目的として編集・構成してあります。実際に学校などの授業では使われないポーズもたくさんあります。これはアイドルの写真集やイラストなどによく使われるポーズを集めています。逆に言ってしまうと、使われているポーズしか用意していません。

まずはこの本に出ているポーズを、漢字の書き取りと同じ要領で何回も描く練習をしてみてください。ポーズを見なくても描けるようになった時に、あなたはプロと同じ目でキャラクターのポーズをとるようになっているはずです。

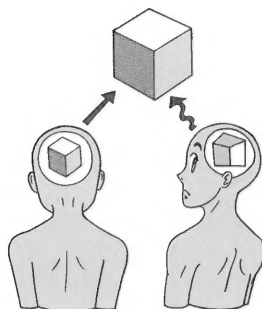
CONTENTS

- 002 はじめに
- 003 この本の使い方

▶ キャラクターの描き方

CHAPTER-1

- 008 ラフと清書 1
- 010 ラフと清書 2
- 012 画(え)を描くということ - プロの見方と考え方
- 013 立体としてとらえる
- 014 キャラクターを描くためにメカで練習してみよう
- 015 キャラクターを描くにも箱は有効な方法
- 016 顔の向きも面でもらえてから
- 017 アニメーターの能力と原点
- 018 バランスは頭身から
- 019 立ちポーズの足の位置
- 020 描き分け
- 021 マンガやアニメキャラにも骨がある
- 022 顔の角度の例 1
- 023 顔の角度の例 2
- 024 基本のまとめ



▶ コスチューム別ポーズ集

CHAPTER-2

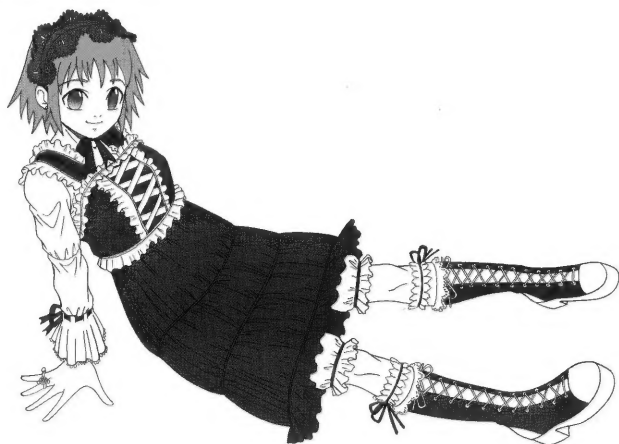
- 026 セーラー服・夏・座り 1
- 028 セーラー服・夏・座り 2
- 030 セーラー服・冬・座り
- 032 セーラー服・冬・椅子座り
- 034 セーラー服・夏・立ち 1
- 036 セーラー服・夏・立ち 2
- 038 セーラー服・冬・立ち
- 040 ブレザー系・夏・座り
- 042 ブレザー系・夏・立ち
- 044 ブレザー系・冬・立ち
- 046 ブレザー系・冬・座り
- 048 ミッション系・夏・立ち
- 050 ミッション系・冬・立ち
- 052 服の基本を覚えよう
- 054 制服のバリエーション
- 056 体育(体操着)・座り
- 058 体育(体操着)・椅子座り 1
- 060 体育(体操着)・椅子座り 2
- 062 水着・立ち



▶ コスチューム別ポーズ集

CHAPTER-2

- 064 水着・座り 1
- 066 水着・座り 2
- 068 水着・寝転ぶ
- 070 ゲーム系・RPG の剣士 (西洋風)・立ち
- 072 ゲーム系・RPG の剣士 (東洋風)・立ち
- 074 ゲーム・アニメ系・武器を持ったキャラクター・立ち
- 076 格闘魔法系
- 078 魔法少女
- 080 ゲーム系・RPG 和風忍者キャラクター・立ち
- 082 ゲーム・アニメ系・チャイナドレス・座り
- 084 軍服・近未来
- 086 軍服オリジナル 1
- 088 軍服オリジナル 2
- 090 軍服オリジナル 3
- 092 パイロット 1
- 094 パイロット・SD キャラ (航空自衛隊)
- 096 敬礼
- 098 女教師
- 100 体育教師
- 102 保健室の校医さん
- 104 女医さん
- 106 OL
- 108 アルバイトの制服・立ち
- 110 アルバイトの制服・座り (喫茶店・コンビニのバイト)
- 112 アルバイトの制服・座り (ハンバーガー屋さん)
- 114 アルバイトの制服・座り (コスチュームが人気のレストラン)
- 116 レースクイーン・立ち
- 118 レースクイーン・横たわる
- 120 メイドさんの制服 1・立ち
- 122 メイドさんの制服 2・立ち
- 124 メイドさんの制服 3・座り
- 126 サンタクロース
- 128 ゴスロリ・座り
- 130 ゴスロリ・立ち
- 132 私服・アロハ
- 134 巫女さん・立ち
- 136 浴衣・立ち
- 138 着物 (和服)・座り
- 140 振袖・立ち



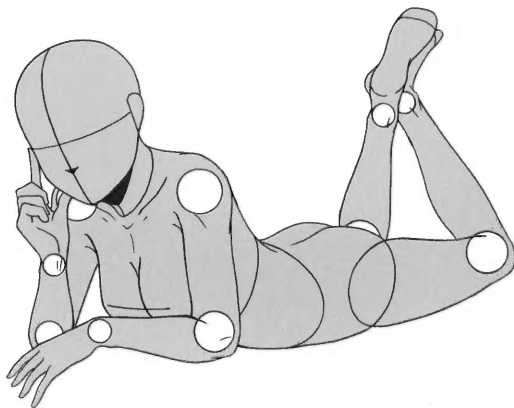
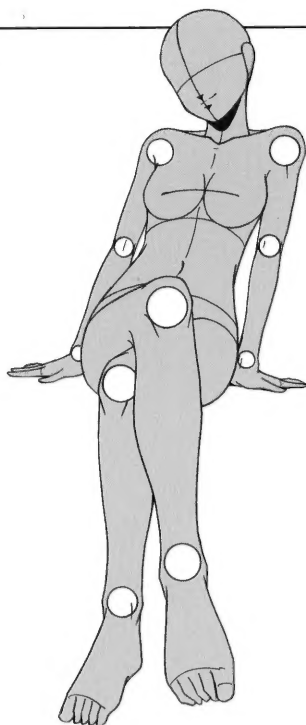
CONTENTS

▶▶▶

▶ テンプレート集

CHAPTER-3

- 142 立ちポーズ 1
- 143 立ちポーズ 2
- 144 立ちポーズ 3
- 145 立ちポーズ 4
- 146 その他の立ちポーズ例
- 148 体育座り 1
- 149 体育座り 2
- 150 体育座り 3
- 151 変形体育座り
- 152 胡坐
- 153 胡坐横
- 154 足を崩して座る
- 156 女の子座り 1
- 157 女の子座り 2
- 158 座り 1
- 159 座り 2
- 160 手を着いての女の子座り
- 161 正座横
- 162 膝を抱えて椅子に座る
- 163 階段に座る
- 164 きちんと椅子に座る
- 165 足を組んで椅子に座る
- 166 頬杖をついて座る
- 167 男の子っぽくカッコウつけて座る
- 168 四つんばい 1
- 169 四つんばい 2
- 170 足を崩して座る (誘惑?)
- 171 その他の座りポーズ例
- 172 寝転び構図
- 174 寝転び 1
- 175 寝転び 2
- 176 寝転び 3
- 177 寝転び 4
- 178 膝立ち
- 179 意図的な意味のあるポーズ・誘惑
- 180 意図的な意味のあるポーズ・靴を履く・下着を脱ぐ
- 181 意図的な意味のあるポーズ・Gパンを履く
- 182 意図的な動きのあるポーズ・ペールを上げる
- 183 意図的な動きのあるポーズ・ペールを上げる・胸を隠す
- 184 意図的な動きのあるポーズ・お祈り
- 185 意図的な動きのあるポーズ・ボタンをつける
- 186 大人しい娘と活発な娘の違い
- 188 手をあげるポーズ 1
- 190 手をあげるポーズ 2



CHAPTER

1

【キャラクターの描き方】

How Draw Character

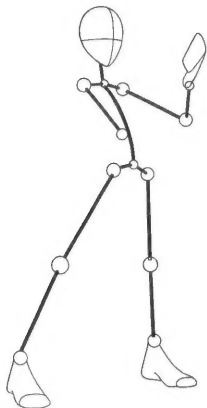


ラフと清書 -1

上手な画(え)というものは、デッサンがしっかりしていると言われています。では、その「デッサン」というのは具体的に何を指しているのでしょうか？いざそれを言葉にして説明しと言われると簡単には答えられません。

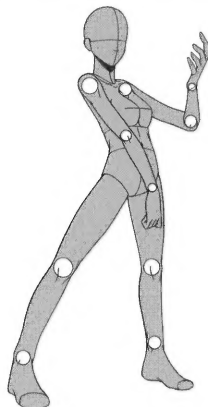
美術の時間などで習う石膏デッサンは上手になるための訓練なのですが、石膏デッサンが上手に描けても、マンガ的な画が上手になるというわけでもありません。これは画を描くのに必要な目を養うためのものと言っていいでしょう。

画が上手な人は、「見たとおりに描けば良い」と言いますが、画が下手な人は、そもそも「見たとおりに描けない」というのが問題なのです。マンガやアニメの画を模写しても似ていないというのがそれですね。石膏デッサンなどで目ができたとして、マンガやアニメではどういう風にデッサンが活かされているのか？実際にプロが画を描く工程を見ながら、上達の為のポイントを見ていきましょう。



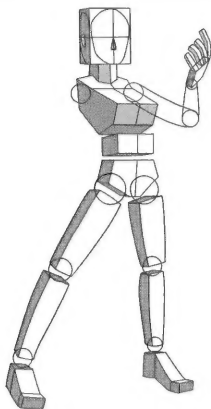
1

骨格を全て描くのは大変なので、シンプルにしてみましょう。また、この段階で関節の位置や頭身を含めた全体のバランスをとっていきます。



2

コスチュームや目線を描き込む前に、ヌードとして肉付けをしていきます。基本的な筋肉のつき方に注意。



3

実際には描きませんが、体を面で捉えて立体を意識しておきます。デッサンが崩れるのは筋肉や関節の他にこの立体がポイントになります。



4

デザインを含めて大まかなラフ、コスチュームのシルエットをとっていきます。

ラフと清書 -1



5

大ラフから細部の形を考えつつ描きこんでいきます。考えていたデザインや、世界観を細部まで反映させるようにします。(線を沢山引きますが、イメージを形にしてどんどんと整えます。)



6

プロはライトボックスや動画機を使い、新しい紙に清書をしていきます。線の強弱や配色を考えながら、線を整えていきます。輪郭を太く、内側を細くするのは立体的に見せるのに有効です。

Finish



7

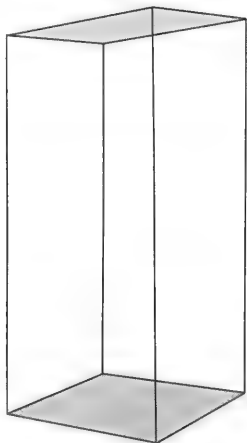
これはフォトショップでペイントしたものです。ペイントし易い様にする為に清書は必要な技術となります。

ラフと清書 -2-

もう一つ、作例を見てみましょう。針金状にキャラクターを描くことは全体のバランスをとるのに非常に有効な手段で、これは美術の時間に習うクロッキーと同じ意味の練習方法になります。

また四角い箱の状態で描くのは立体的に捉える為ですが、これも美術

の時間で立方体やカクカクの画だけで構成されたアグリッペの石膏像をデッサンしていたのと同じ効果があります。体を様々な塊として捉える方法はマッスといい、正式な学習方法でもあります。基礎的な練習として方向と面を考えながら描いてみましょう。



1

石膏デッサンでも、まず最初は紙全体にどんな風に書き込むか、大きさのほかに空間を意識してみます。



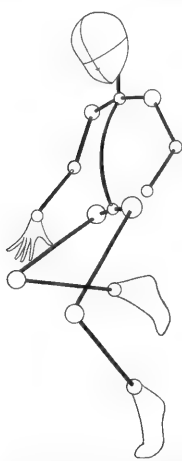
2

その空間の中にどんなポーズでどのくらいの大きさで描くか、イメージを作って（考えて）おきます。



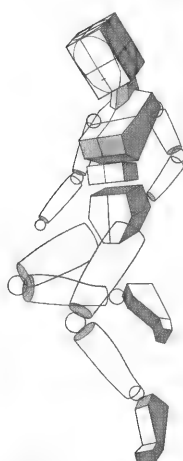
3

全体、全身を考えつつ、ポーズの流れを作ります。これはクロッキーの練習がそのまま応用されています。



4

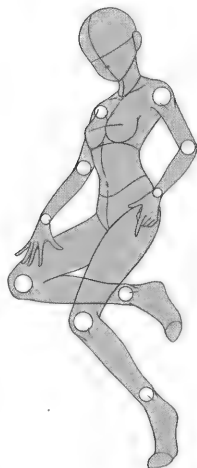
骨格とクロッキーをあわせたものが針金のポーズです。初心者は必ずこれでバランスをとるようにしましょう。



5

立体に見えるように体の方向、面は常に意識しましょう。

ラフと清書 -2



6

ヌードとして体に肉付けしていきます。



7

ヌードの上にコスチュームのシルエット、髪や目鼻などの部分を描きこんでいきます。



8

必要に応じてもう一枚、紙を要して細部を整えていきます。つまり下書きを二回することになります。

Finish



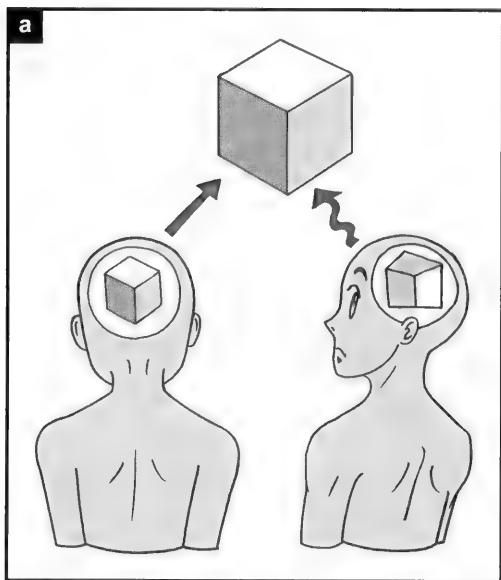
9

清書をします。マンガの場合だとペン入れをして下書きを消しますが、アニメーションの場合はライトボックスや動画機を使い、下からライトを当てて、新しい紙に一本の線で清書をします。

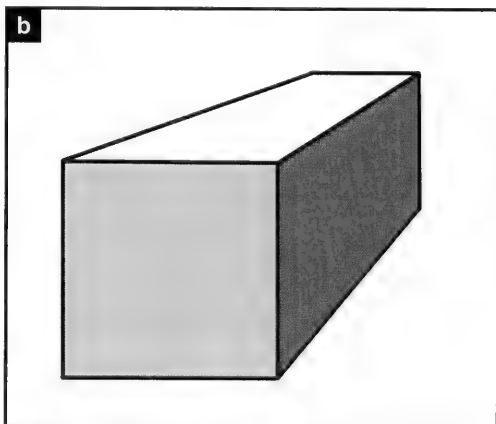
画(え)を描くということ ～プロの見方と考え方～

前のページでいきなり下書きから清書までの過程を見てもらいましたが、恐らく大半の人が自分の画の描き方とは違うと思ったことでしょう。プロのアニメーターやマンガ家、そしてイラストレーターも、実際に四角い箱をわざわざ描く人はいません。しかし描きはしませんが、常に画を描く時には頭の中で感覚的にとらえているのは確かです。それはキャラクターであろうがメカであろうが、2次元の紙の上に架空の世界を作り上げる為、空間を設定して画を描いているからです。どんなに画を描いてもなかなか上達しない人やデッサン力が無いと言われる画になってしまう人などは、まずここから違っているのです。

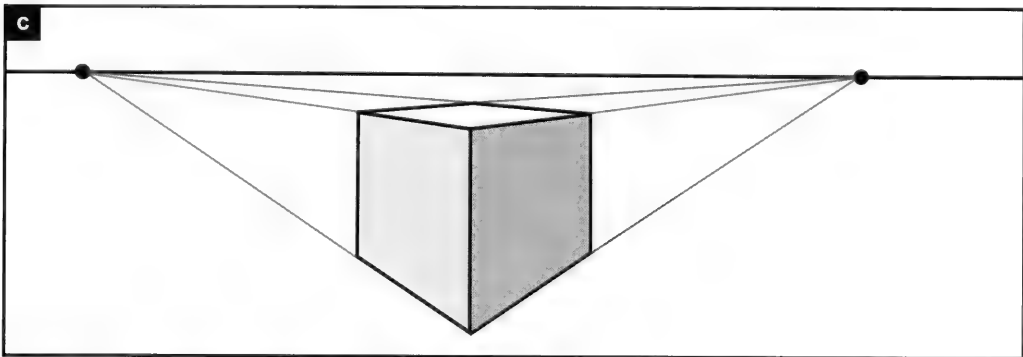
石膏デッサンは「目」を作る練習でもあるのですが、実際に紙の上に立体を表現するという、そのままの作業の訓練でもあるのです。見たとおりに描くというのは、自分の目に映る空間と立体を表現することでもあります。理論的にそれを表そうとして、昔の人は透視法というものを考え出し、画を描く時の助けになるようにしました。でもこれは、あくまでも理屈の説明で自動車の大きさ以上くらいでないとそのまま使うことはできません。



見たとおりと言っても、実はちゃんと見えていない人が結構多いものです。



1点透視法での長方体理論ですが、実際の目にはこうは見えていないはずです。

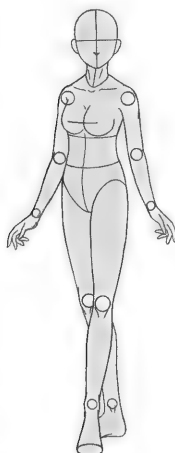


2点透視法での立方体。消失点を紙の中に設定すると歪んだ形になります。

立体としてとらえる

立体的にとらえるというのは一枚の面を描くために必要なことですが、プロの現場では別の意味でも必要になってきます。
例えば、アニメーションを作るときにキャラクター表には、そのキャラの立ちポーズで3面が描かれています。これはコスチュームのデザインを表すだけでなく、アニメーターにそのキャラクターの形状を知ってもらうためでもあります。特に、機械（メカ）の設計図などで

は3面図がないと正確な数値を決めることができなくなります。
アニメーションは動いてこそ意味がある訳で、動かなければマンガと同じことになってしまいます。当然、動けば見える角度と形が変わる訳です。逆に言うと、角度が変わることによって動くアニメーションにもなるとも言えます。



正面図

アニメーションのキャラクター表では必ず立ちポーズの3面図があります。



側面図

コスチュームの図のデザインは勿論ですが、横顔は形を知るために絶対になります。

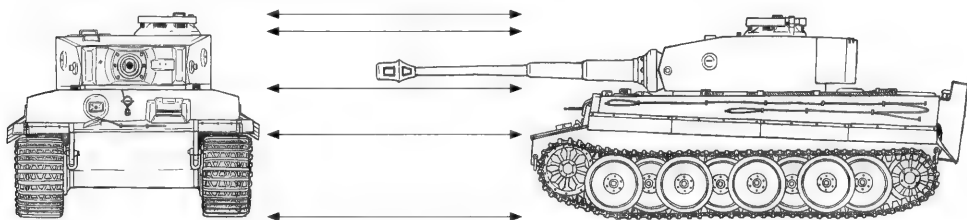


背面図

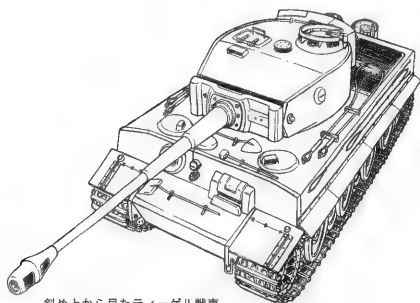
キャラクターによっては後ろ姿のデザインに凝っている場合もあります。

メカの設計

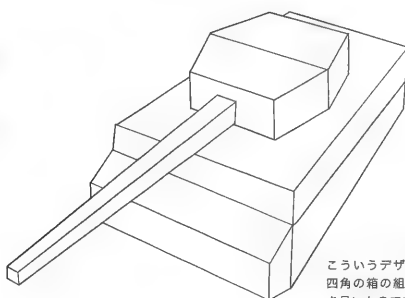
メカの設計は正確な数値が必要なので真正面と真横にします。



側面と正面の数値をあわせて立体の大きさを認識します。



斜め上から見たディーゼル戦車。



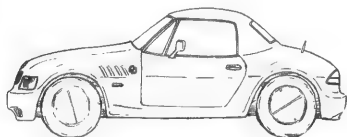
こういうデザインは本当に四角の箱の組み合わせで描き易いものです。

キャラクターを描くためにメカで練習してみよう

大抵の人はメカを描くのが苦手だと聞きます。でも、実はキャラクターを描くよりも楽だったりするのです。実在の戦車や飛行機を描くのは、それを知らなければ難しいものですが、こと立体的に物をとらえるという意味ではずっと描き易いのです。正直、四角箱が描ける人ならば、すぐに描けるようになるはずです。アニメやマンガで頻繁に登場してくる自動車などは基本的に2つの箱の組み合わせで済んでしまいます。

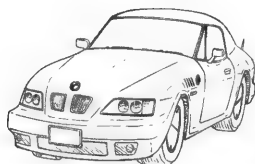
この本はキャラクターの描き方の本なのですが、立体的に形をとらえる練習として、まずはメカを描いてみることをオススメします。別に実在のメカを描かなくてもいいのです。四角い箱にタイヤやウィンドウ、バックミラーを付け足していくだけでも充分に練習となります。最初は四角のままで、慣れてきたら徐々に丸みを帯びたデザインにしていきます。

メカを描く練習は石膏デッサンと同じ効果が得られるはずです。



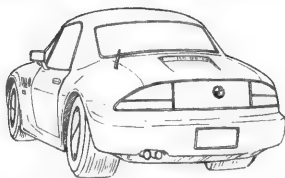
1

最初は横位置を描いてみましょう。



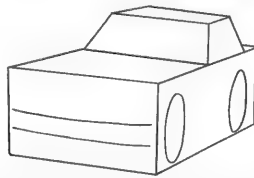
2

斜め正面。



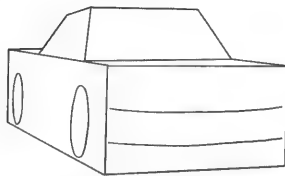
3

後ろから見たところ。



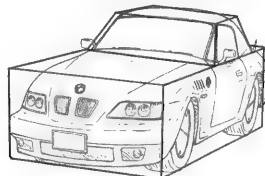
4

基本的には2つの箱の組み合わせ。



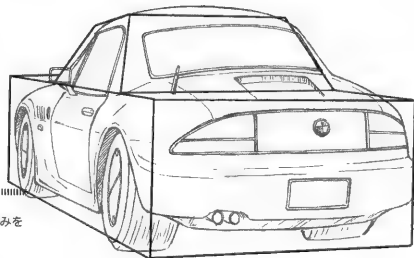
5

2点透視を使ってもよいでしょう。



6

箱の面を忘れずに細部を描きこんでいきます。



Finish

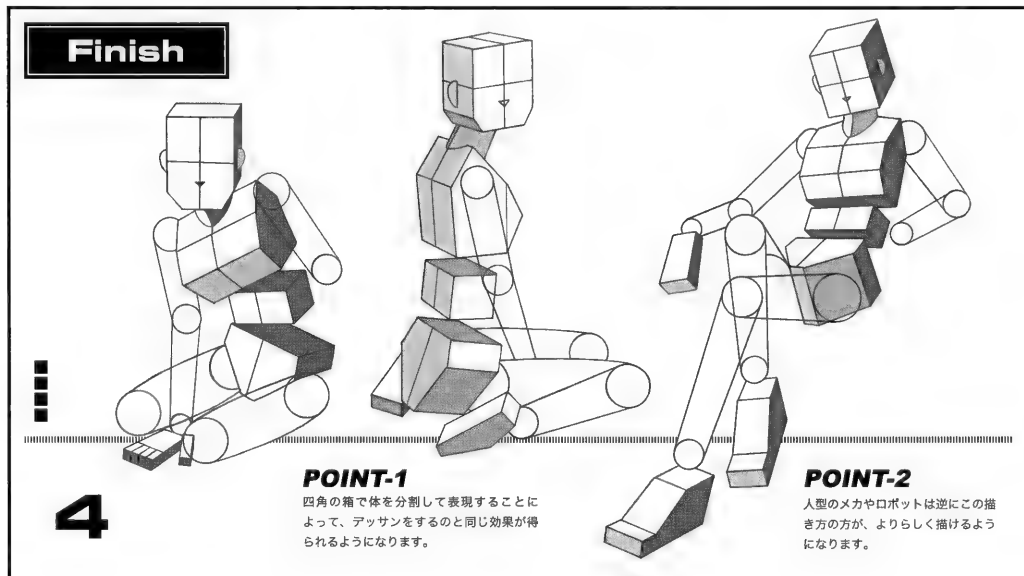
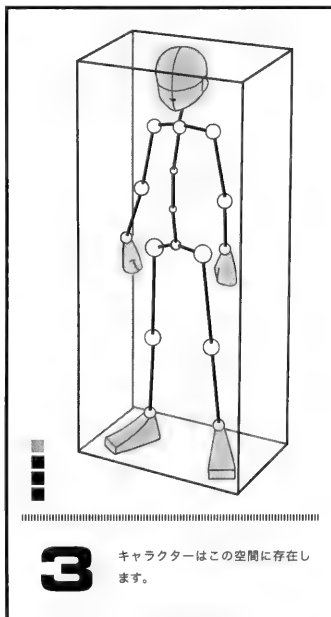
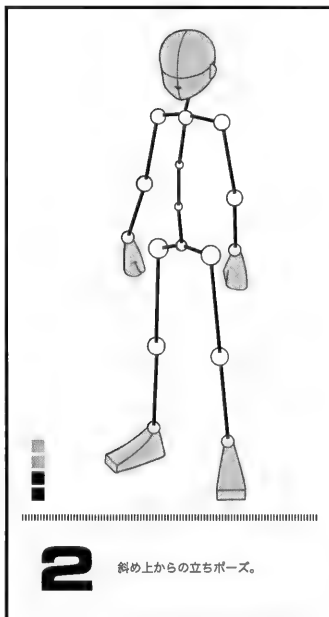
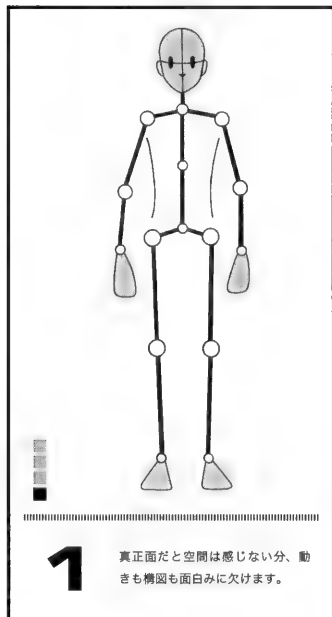
7

慣れてきたら面の数を増やし、丸みを帯びたデザインにできます。

キャラクターを描くにも箱は有効な方法

真正面から見たキャラクターにはさほど重要ではないのですが、ちょっと斜め上から見た感じにしたいという場合になると、空間と地面というもの的大事になってきます。上手な画というものは、まずはしっかりと地面に立っているという感じさせることなのです。そのためには足が接地している、ある程度の広さの地面から、そのキャラクターの「体」がある空間を意識することが必要です。さらには、その体を頭、

首、胸、腹、腰を基本とした、いくつかの箱に分けて考えてみるようにします。手と脚は後でも構いませんが、足首より下、特に足の裏は人型を描く時には向きに注意して描く必要があります。これは立つためにとか、地面に設置しているという感覚を常に日頃から身につけるように意識しておかなくてはなりません。また、この箱で描くというのは、ロボットなどを描く際にもそのまま使えるようになります。

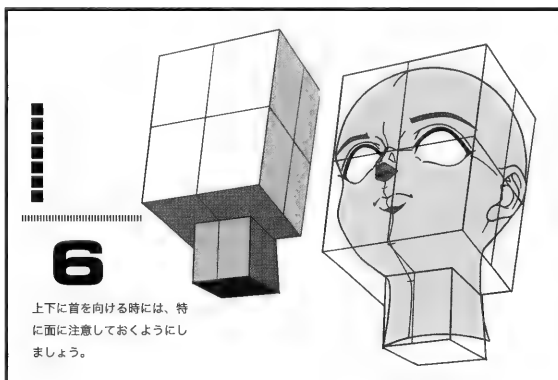
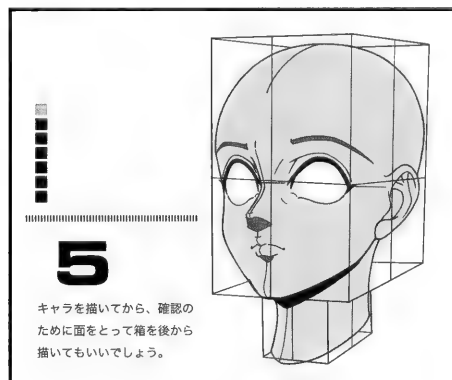
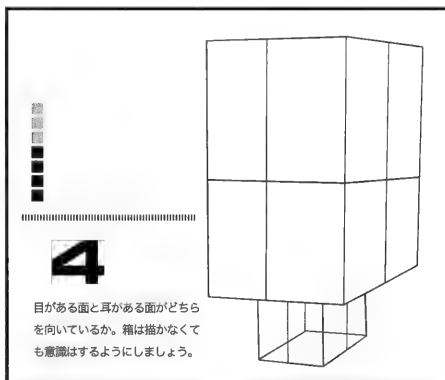
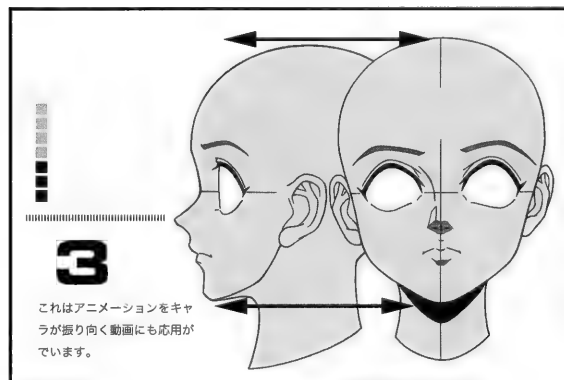
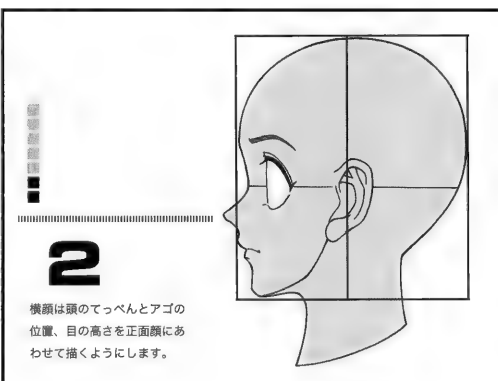
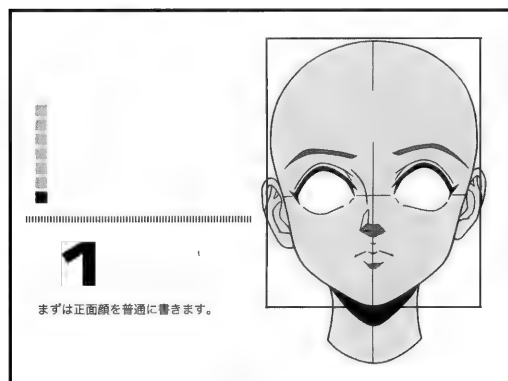


顔の向きも面でとらえてから

上手ではないと思う人の画は、顔の向きが変わると途端にキャラが崩れるとか違ったキャラになってしまうというのがあります。これは平面的にしかキャラクターをとらえていないからで、デッサン力がないと言われる最大のポイントでもあります。

マンガ的に描いた目とか鼻が角度が変わるとどんな風に見えるのか？3DCG にしろまでは言いませんが、嘘でも構わないので自分で「この角度ならこんな形に」というようにデザインするように心がけてく

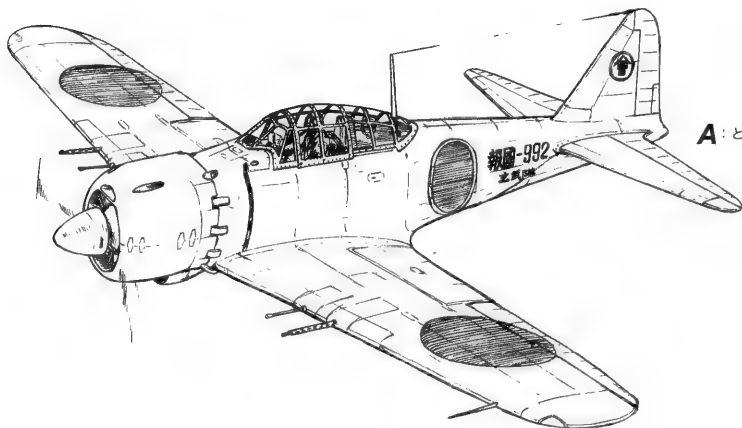
ださい。キャラクターデザインの仕事はこんな所にも注意を払わなくてはならないのです。まずはその角度で、「一番カッコイイ鼻の形はどんなのだろうか？目の形は？」というのを考えてください。何も無理矢理に立体的にしてカッコ悪い形にする必要はありません。注意すべきなのは、顔や頭全体がどちらに向いているかです。まずはそれだけを意識して、後は一番いいデザインに変えてみましょう。



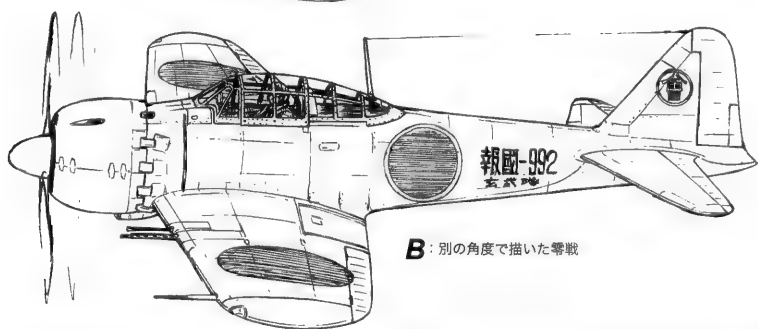
アニメーターの能力と原点

前ページのキャラクターの正面顔と横顔は、そのままアニメの原・動画になりますが、アニメーションの世界では立体的にとらえて角度違いが描けるというのは、当たり前の能力とされています。歩いたり走ったりといったアクションをさせるというのも確かにアニメーターらしい能力なのですが、メカの角度が変わるというのも同じアニメーター

の能力なのです。車や戦車だと箱の組み合わせで済んでいましたが、飛行機になるとそう簡単にはいきません。特に零戦のようなデザインになると面だけでとらえるのは難しくなりますので、円柱とかで形を覚えるようにします。これは腕や脚にも応用ができます。



A: とある角度の零戦



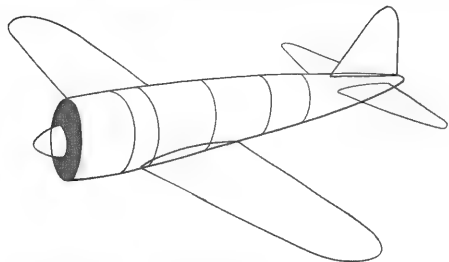
B: 別の角度で描いた零戦

POINT!

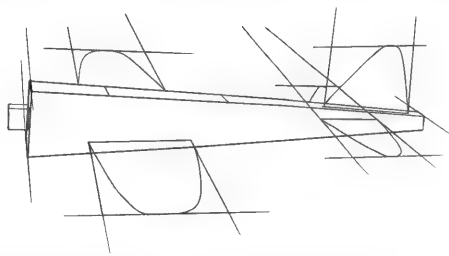
別の角度で描いた零戦。AとBはこのままアニメの原画にもなります。

立体的にとらえるというのはアニメに必要であり、逆に言うこれができればアニメを作ることになります。

◎ 描き方サンプル



円柱で考えた方がとりやすいデザインです。



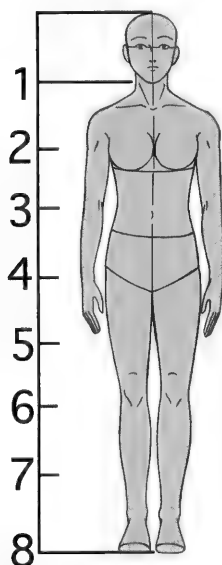
翼は面の方が良いですが、胴体は四角だと形を作るのが難しいですね。

バランスは頭身から

立体的に形を整えられるようになったら次に体のバランスを見てみましょう。デッサンが狂うと言われるものの実態はこの辺にあります。頭が大きすぎたり小さすぎたり、手足が長すぎたり短すぎたり、いくらマンガやアニメだからと言ってもデフォルメの域を越えて、見ていて落ち着かない画があります。これは好き嫌いの問題ではなく、バランスの問題なのです。アニメやマンガのキャラは脚が長く頭身があるように思われていますが、実は思われている程に頭身はありません。実際は、一般的に西洋人は8頭身くらいで東洋人は7頭身で描かれています。絶対にこれでなくてはいけないという訳ではありません。マンガやアニメでは表情豊かに見せるためには頭は大きくなり、東洋

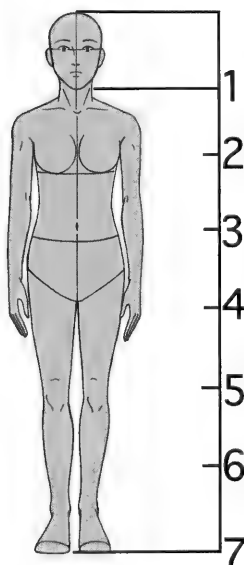
人と同じ7頭身でもおかしくはありません。その分、体が細く見え、身長と頭身があるように見えてしまうのです。

現実では、足の長さとお体の比率は4対3と足が長く描かれます。逆に足を短くするとバランスが悪くなってしまいます。西洋人は4対4と同率くらいで東洋人は3対4と足は短くなっています。これと言った決まりがない分、どの頭身がベストとは言いきれません。ですが最低限、自分がデザインしたキャラクターの頭身については目安を考えておきましょう。もしかしたら、違う頭身の方が良くなるかもしれませんよ。



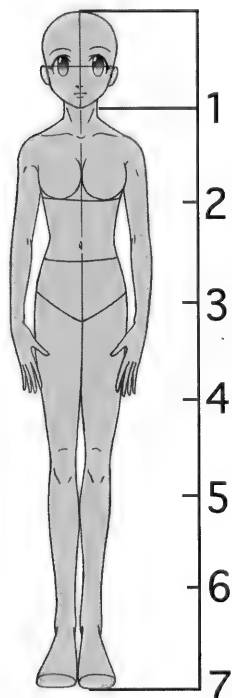
8頭身

西洋人の頭身。頭の長さ8個分が身長。



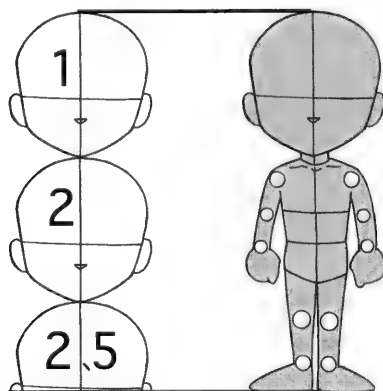
7頭身

東洋人の頭身。7頭身で比率は足が短い。



アニメ・マンガキャラの頭身

アニメ・マンガキャラの頭身。7頭身だが足が長く、体が細いため頭身があるように見える。



コミカルなキャラの頭身

コミカルなキャラ、SDキャラは2頭身から5頭身まで様々な性格づけやストーリー、設定によって同一作品でも頭身は変わります。

立ちポーズの足の位置

デッサンはそれほどおかしくはないのに、下手な画と見られてしまう人がいます。キャラクターも丁寧にそして綺麗に描かれているのに、どこかおかしい、落ち着かないという場合、一体何がいけないのでしょうか？こういう場合、意外に気がつかないのは足の位置なのです。どの足で体重を支えて立っているのか？空間の中で、どこか地面に足が接地しているのか？これを直すだけでも3割の人は画が上達します。胴体がある空間内に足があるのは勿論ですが、もっとポイントを絞って言うと肩幅を基準にするのが基本となります。図4のように両足に体重を分散させると問題はないのですが、図3のように片足を自由に動かしてポーズをとるとなると、体重の掛かる、もう片方の足の位置

は気をつけなくてはなりません。これは大変重要なことで、女の子らしさを表現したり、ポーズにバリエーションを持たせるためにも、片足のポーズは絶対と言っていい程に必要なものとなっています。2次元の上では重力も発生しないし転ぶこともないので、そのまま画を描いてしまいがちなのですが、上級者を見ると、デッサンが変とまではいえないものの、どうしてもダメ出しをされてしまいます。実際に自分でやってみると解りますが、体重の乗った軸足が肩より外に出ると、片足では立ってはいられなくなります。もっと厳密に見ると、顔の鼻の位置に合わせないと安定した片足ポーズになりません。どんな角度の画を描こうとも、軸足の位置は特に気をつけるようにしてください。

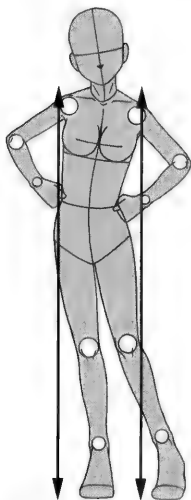


図 1

片足に体重が乗った軸は肩幅の中にあるようにします。

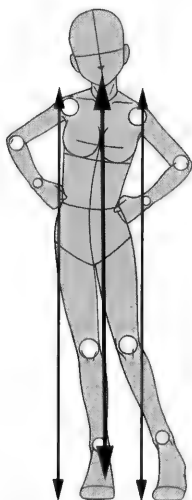


図 2

つま先と鼻の位置を同じライン上にとるようにすると描きやすくなります。

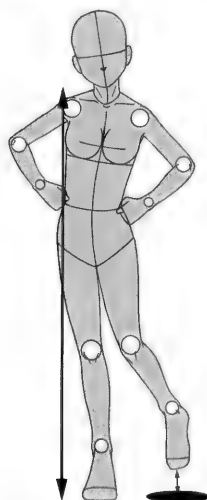


図 3

軸足に重心が乗っていると、もう片方の足はどんなに動かしても不安定な画にはなりません。

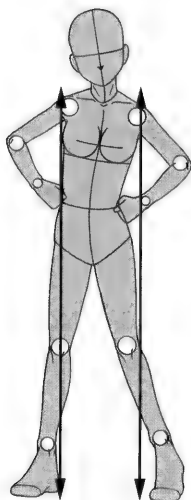


図 4

両足に体重を分けて立つ場合は肩幅より出てもかまいません。

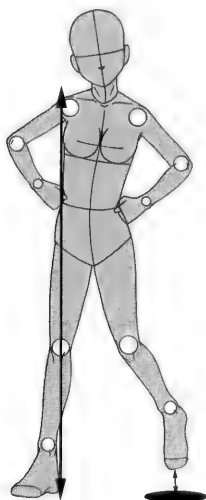


図 5

ただし、その時はどちらの足も地面から離すことはできません。

描き分け

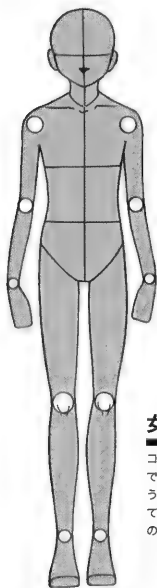
ここまで是最も犯しやすい描き方の失敗例でした。いわば、素人でも指摘できるマイナスの注意点でしたが、ここからはより画を上達するためのプラスの点を見ていきましょう。

自分の趣味だけで楽しむ落書きなら、1枚か2枚それも1人のキャラクターを1回きりだけ描くのなら問題はありませんが、例え1枚のイラストでもストーリー性があつたり、2人以上のキャラクターが登場してくるようなものであるのなら、描き分けというものが必要になってきます。良い画というものは、如何にその画から見る人が情報を感じ取るにかかってくる。

カッコイイ、カワイイは勿論のこと、そのキャラクターの性格、ストーリーやセリフまで見えてくる、聞こえてくるようなればベストです。

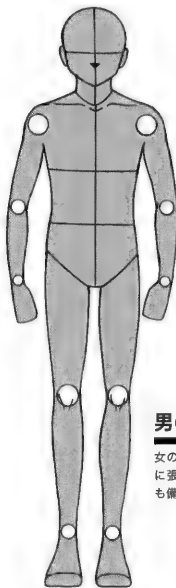
ただし、逆に沢山のキャラクターを登場させているのに、区別がつかなくなったり、同じ口調でしゃべったりするように感じてしまうと、そのキャラクターはもう失敗です。

意図的にコスチュームとヘアスタイル以外で描き分けられる点はどれだけあるでしょうか？ 例えばRPGのゲームでは大体50体くらいのキャラクターが登場してきます。また恋愛シミュレーションでは最低でも6体、多くなると10体以上の女の子が必要になってきます。更にサブキャラも入れると、その数は倍増していきます。同年代の男女の描き分けは勿論ですが、年齢による違い、性格や職業による違いなど、まずは描いてみましょう。



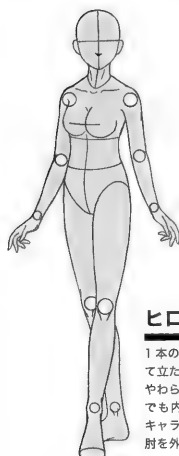
女の子のシルエット

コスチュームやヘアスタイルなどの細部のデザインではなく、シルエットだけで女の子を感じさせるようにします。腕(肘)は内側に、胴体も意識して細くします。足の開き方は普通に立っていても男の子より小さくなるようにしましょう。



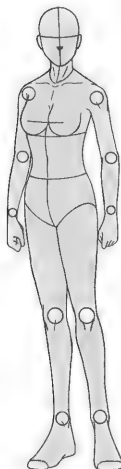
男の子のシルエット

女の子に比べて肩幅を広くして肘も大きく外に張るようにします。首も太くすると力強さも備わってきます。



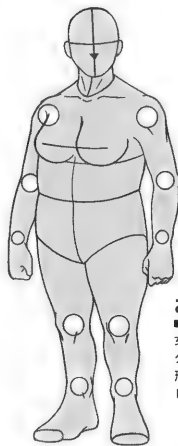
ヒロイン

1本のライン上に足をクロスさせて立たせ、指には力を入れないでやわらかく開きます。肘はあくまでも内側に、逆に活発な女の子キャラだったら体形はそのままでも肘を外に張ったポーズにします。



年上キャラ

ヒロインに比較してですが、肩幅を広くがっしりさせると年齢は高く見えます。もちろん身長も頭半分か1個分は高くしましょう。



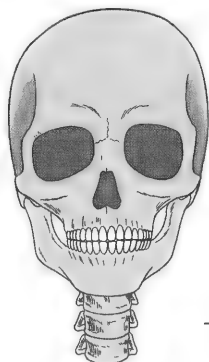
おばさん

女性と言えども太目のキャラクターやおばさんを意識させる体形も描けるようになっておきましょう。

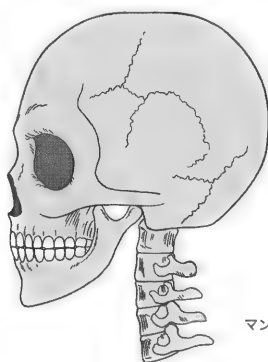
マンガやアニメキャラにも骨はある

いくらマンガやアニメに登場してくると言っても、人間のキャラクターである以上は現実の人間と同様、骨は存在しています。勿論、骨格標本のようなリアルな骨ではありませんが、ある程度、箱と同じような意味で自分のキャラの骨格を考えてみると、どこが引っ張っていて、どこが引っ込んでるかを理解できるようになるでしょう。

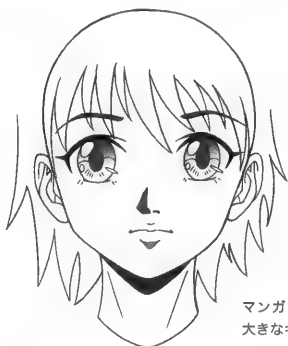
実際のところ、リアルな形状だと、キャラクター的に無理が出てきてしまいます。一方、逆にマンガやアニメキャラに合わせた骨格を「リアル」にしてみました。が、さほど違和感を感じませんでした。



一般的な頭蓋骨。



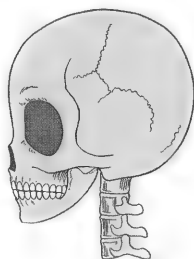
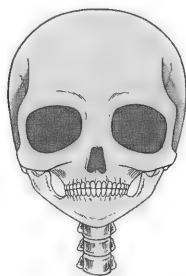
マンガ・アニメキャラには合いません。



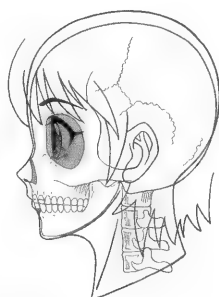
マンガ・アニメにある目の大きなキャラクター。



横顔。
もう少し目を前に描いてもいいでしょう。



顎のラインが骨格によって決まるのがよくわかります。



鼻筋のラインや耳の位置、顎のライン、口と歯の位置も違和感なく当てはまります。

顔の角度の例 -1

十人十色という訳ではありませんが、人それぞれに好きなマンガ家やイラストレーター、アニメーターがいることだと思います。ですから、真似をしたとしてもオリジナルキャラが違ってくるのは当然でしょう。

ただ、少なくとも次の顔の角度で自分のキャラクターは描けるように練習してみましょう。



正面の顔

正面顔は特に注意しなくても普段描いている画ですね。



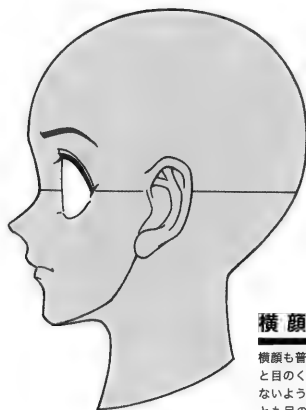
右に45度向いた顔

これとは逆に左に45度は苦手としている人が多いですが、紙を裏返しにしてキャラ崩れを直しつつ描いてみましょう。



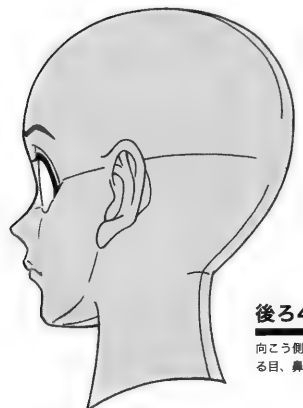
右に60度向いた顔

顔の輪郭の癖と目の処理の仕方がポイントです。これは、それぞれのデザインによって変わってくるので、どれが正解とは言えません。



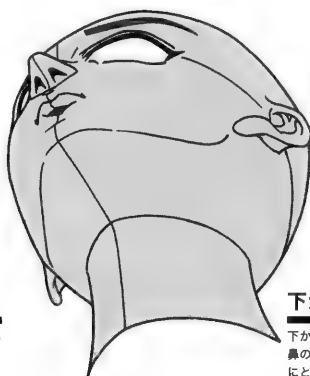
横顔

横顔も普段描きなれているでしょうが、鼻と目のくぼみや、顎がおでこより出っ張らないように注意してください。また他の図とも目の位置(高さ)や鼻、口の位置も同じ高さになるように描いてみましょう。



後ろ45度から見た顔

向こう側に回り込んで見えなくなっている目、鼻、口。



下から見上げた顔

下から見上げた顔は1番難しい角度です。鼻の高さ、頬の高さ、目のくぼみを立体的にとらえておく必要があります。

顔の角度の例 -2

顔の表情を描かずとも角度だけでも感情を表すことは、マンガやアニメに限らず映像としては一般的な演出方法です。プロの仕事としては描かなければいけないのですが、上達してから描くのではなく、上達

のために様々な角度の顔を描くことによって、立体的にとらえられるようになり、上達していくのです。



下から見上げた顔-1

この角度は微妙なところですが、顎のラインを描かないほうがリアルに女の子らしく見えます。男の子キャラだったら影なりラインなりを入れてもよいでしょう。



下から見上げた顔-2

少し角度を降ろすと顎のラインがはっきりとできます。



横から見上げた顔

横顔を下から見上げた角度になります。



斜め上からの角度-1

下を向く、もしくは上から見下ろしている角度。表情は付いていませんが、気持ちが落ち込んだシーンに使います。



斜め上からの角度-2

1からもっと角度をつけたところ。微かな変化は立体的に考えないと描くのは難しくなります。



斜め後ろからの角度

似顔絵コーナーなどで使われているセンターのラインと目のラインは角度のつく顔を描くのに非常に役立ちます。

基本のまとめ

マンガやアニメの画は、どれが1番とは決められません。個々人の好みやストーリー、演出によっても評価は変わってきます。時代による流行もあって、毎年のように新作や新しい手法というものが生まれてきます。自分が歳をとることによっての作品の見方や評価も変化したりします。一方で、新しいものだけではなく、過去の作品や作家を再評価したりもします。それは、最も目に付きやすいコスチュームやヘアスタイルを含めた、キャラクターデザインの好みの変化が評価基準を変えているためです。

勿論、好きという評価は別に間違いいではないのですが、画力を上達させたいと願っている人はそれとは別に忘れてはいけないことがあります。

それはデッサンという単語です。多少デッサンがおかしくても、ストーリーや演出によってヒットしてしまう作品もありますが、画の仕事をしたと思っている皆さんは一時的な流行に合わせたものを描けるようにするよりも、画力そのものの上達を選ぶはずです。例えば、趣味だとしても、他人に見せなくても、上手になりたいと思うのはプロであろうとアマチュアであろうと一緒です。

では、上手下手の基準というものはどこにあるのでしょうか？

そこで一つの目安として、アニメーション会社での入社試験でのチェック項目を紹介しましょう。

入社試験でのチェック項目

- 1 動きを感じさせること。(これはアニメーション会社だからというだけでなく、見る人に対する画の情報の一つとして必要です。)
- 2 空間、奥行き、地面を感じさせること。
- 3 筋肉の形や関節の位置が理屈にあっていること。
- 4 頭の大きさ、手足の長さ、大きさのバランスが良いこと。
- 5 世界観の設定、バックストーリーなどがわかる。
- 6 それぞれ、キャラクターの性格が判るデザインになっていて、描き分けができています。
- 7 作品、ストーリーにあったデザインになっている。
- 8 細部にも気を使って丁寧に描き込んでいる。
- 9 もしくは、勢いがある。
- 10 自分の好きな分野へのこだわりが見られる。

試験官にもありますが、大体こんな感じになっています。気がつく、オリジナリティとかはマンガ家とは違ってあまり重要視されていません。ただ、この項目の最初の4つ程は全てひっくり返してデッサン力のことを言っていると思ってよいでしょう。



CHECK!

一見して、ちゃんと描いているようだが、首の付き方が難しい。これもデッサン崩れといえます。違いがわかりますか？

CHAPTER

2

【コスチューム別ポーズ集】

Posed collection according to costume



セーラー服・夏・座り

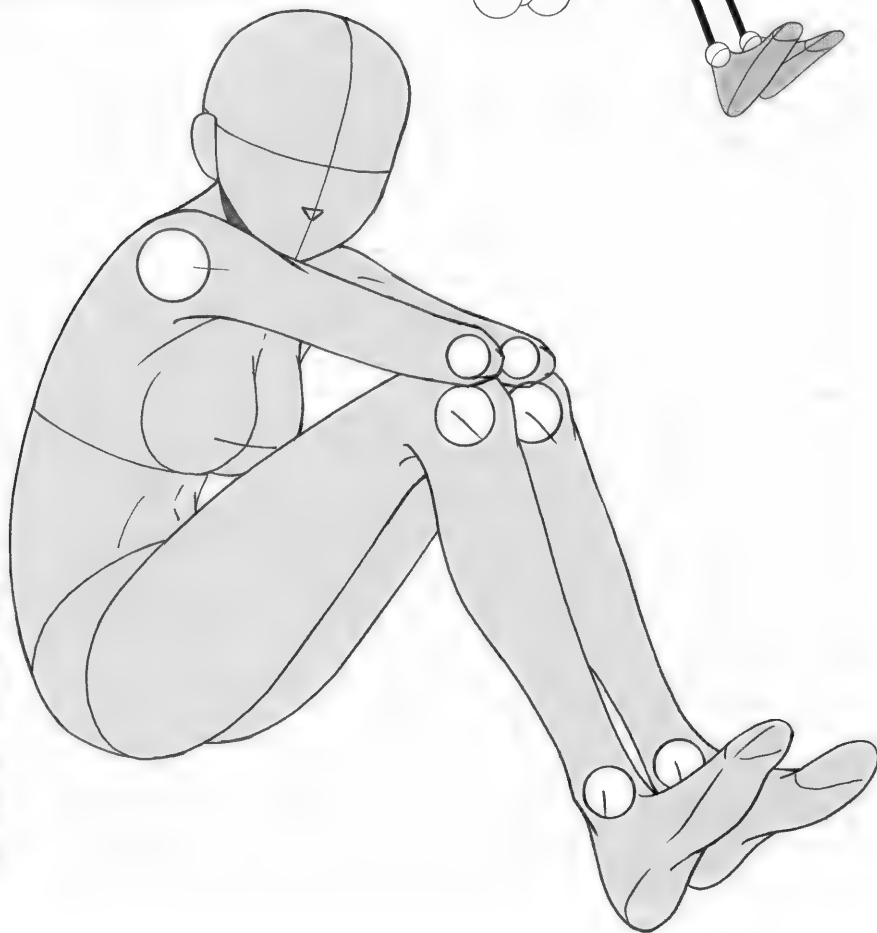
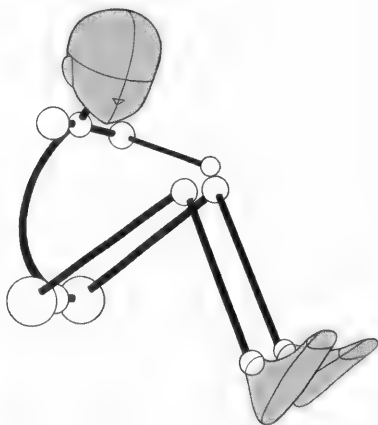
セーラー服のバージョンも学校によって違ってきますが、基本パターンは、セーラーの襟、袖口の色を濃くして白いラインを1-3本入れるパターンが多いです。リボンは結ぶタイプと穴を通すタイプに分かれますが、ゲームやアニメでは結んだタイプの方が多くないように思われます。一番面倒なのはスカートのプリーツの描き方です。これは一定方向になっているものと、センターから左右に分かれるものがあり、幅も細いものから太いものまで様々です。ただ、特に細くしないのであれば、

さほどの問題はないと思われます。

しわのつけ方はプリーツがあるせいで意外としわが付き難く、直線的につけた方がそれらしく見えます。座っている部分等は、へたり、しわ、山をつけてゴチャゴチャにせず、平面的にした方が本物の質感ができるかもしれません。ゲームやアニメのファンの間ではルーズソックスは敬遠されるため、昔ながらの三つ折ソックスにローファーの方がそれらしく見えるでしょう。

POINT

ポーズ自体は体育座りの変形ですが、スカートの中を見せない角度にしておきます。ヌードの状態でも、太ももの厚さで下着などは見えなく、スカートのラインと丁度被ります。



For copy

セーラー服・夏・座り



STEP

1

ラ フ



STEP

2

アニメやマンガでは綺麗に消書します。



STEP

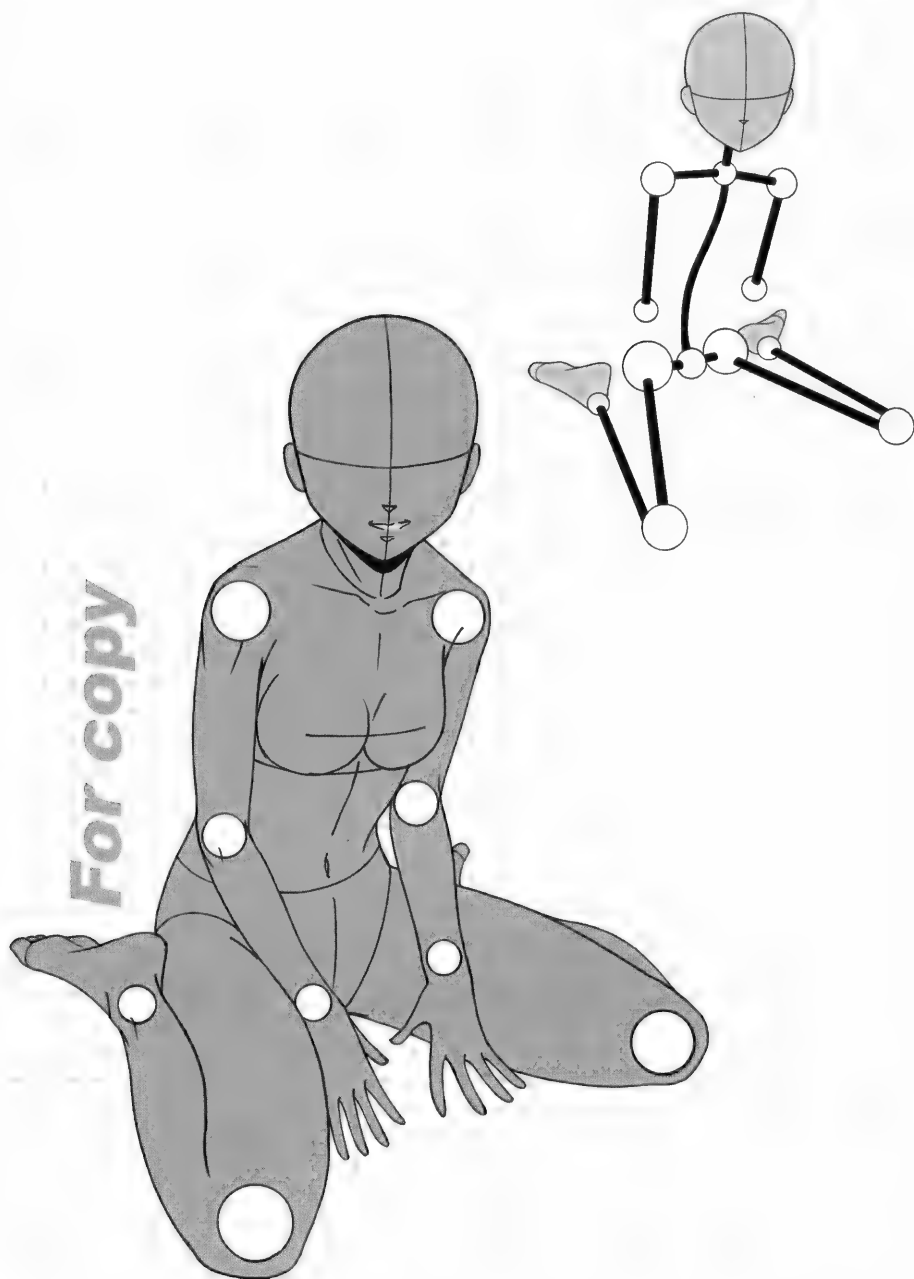
3

襟、袖、スカート、靴に濃い色を配色すると夏服らしくなります。

セーラー服・夏・座り2

アニメやゲーム、マンガで登場してくるキャラクターで女の子独自の座り方があります。正座から足(膝)を左右に崩しお尻を床につけて座る形で、いわゆる女の子座りと呼ばれるものです。女の子らしくかわいらしさを表現するのによく用いられ、体の固い男の子にはできな

い座り方です。実施、男の子がこの座り方をしてもサマにはなりません。美少女という、必ずと言っていいほど出てくるのでマスターして描けるようになってください。



セーラー服・夏・座り 2



セーラー服・冬・座り

基本的には夏の半そでを長くして、白、またはベージュだった部分にも色をつけます。白は光を反射するので夏向き、逆に黒い色は光を吸収し暖かくなるので冬向きになります。パターンの違いとして、スカートにもラインを入れてプリーツの形も変えてみました。

この形は実際にはあまり無いのですが、形もとやすく描きやすいものと言えるでしょう。ソックスも冬用としてハイソックスにしてみました。靴はローファーでもコインが入る、コインローファーというタイプです。

POINT-1

左右の足が重なっているため、針金にポーズをとる時は太ももの太さに気をつけてください。膝から下を、左右ではなく片方に寄せて座った場合も女の子らしい座り方となります。

見えませんが、手を突いて上半身を支えています。

上半身と下半身は向きが違っています。

左足の下をって見える右足。

For copy

POINT-2

手と太もも、脚が付いている面は全て同じです。手前から奥にどんなパースになっているか注意してください。

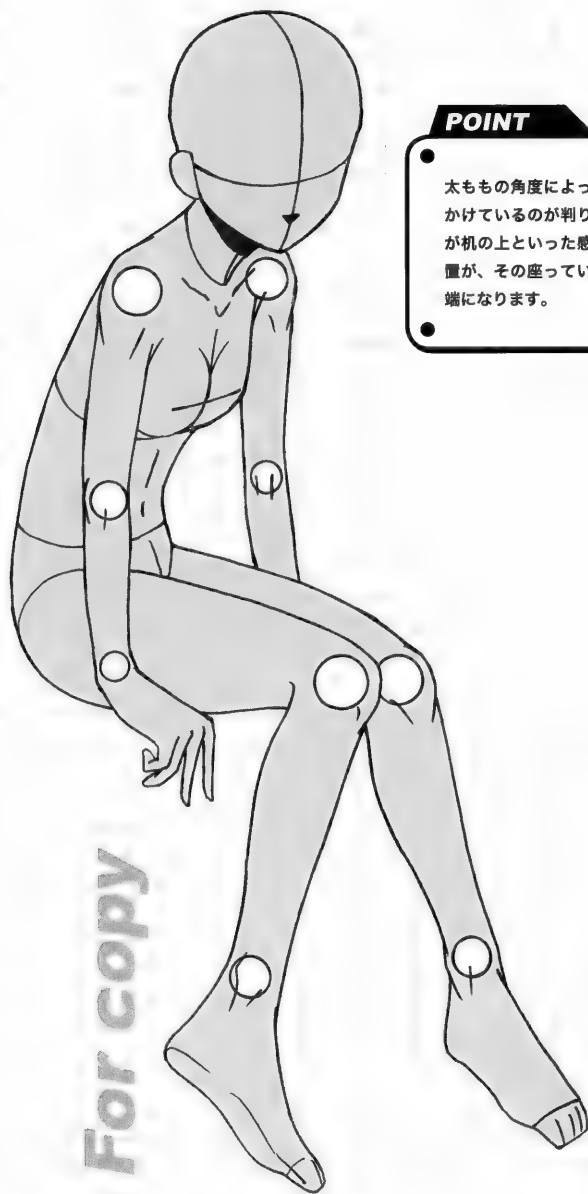
セーラー服・冬・座り



セーラー服・冬・椅子座り

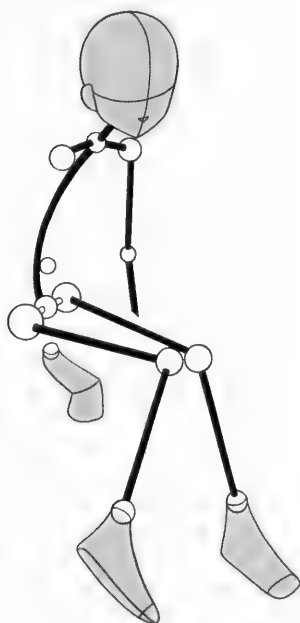
これも前開きのジャケット式変形セーラー服ですが、最近ではこういうタイプの方が多くなってきています。セーラー服の最大の特徴である襟が上着と一体になっているタイプと襟の上にジャケットを着るタイプがあるようです。襟を濃くする方が安定しているというが見慣れた配色です。

胸ポケットに校章のエンブレムを着けるとよりらしく見えるようになります。現実世界では髪止めにこんな大きなリボンをつけることはありませんが、ゲームやアニメ、マンガではヒロインの定番アイテムのようになっています。ロングヘアもヒロインには欠かせません。



POINT

太ももの角度によって深く腰をかけているのが判ります。イスが机の上といった感じで手の位置が、その座っているところの端になります。



For copy

セーラー服・冬・椅子座り



STEP
2

色を塗らないと視線の方向が
はっきりしませんね。

STEP
3

前傾になっている分、背中丸まってきます。
お腹に服のしわをつけることを忘れずに。

セーラー服・夏・立ち

デザインの基本は変わらないが、細部のデザインを変えてみるだけでもイメージは変わってきます。例えば袖を少し膨らませて、俗に言う提灯袖にしてみたりすると、古典的な可愛らしさになってきます。ラインを2本にして、胸元に校章を入れるだけでもオリジナル性は

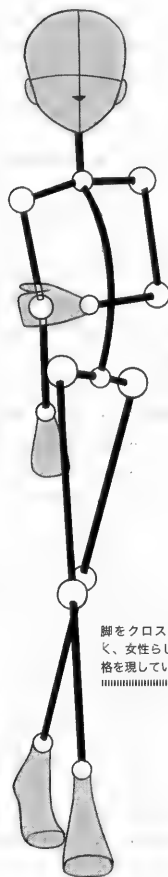
出しています。このポーズでは片手が見えないため、鞆を持たせて構図のバランスをとってみました。靴はツートンカラーのサドルシューズです。



POINT

同じ腕を組んでいても上を向いていたり、胸を張っていたりすると活発な性格、もしくは自分に自信を持っている性格に見えるでしょう。

見えない部分も下書きの段階では描くようにしましょう。



右手はそのまま左手を後ろに回して組むと女の子らしいポーズになります。

脚をクロスさせておとなしく、女性らしいしとやかな性格を現しています。

セーラー服・夏・立ち



STEP
1

学生の練習参考例。セーラー服としてはスタンダードなタイプ。リボンの止め方が一般的なタイプ。

STEP
2

結ぶリボンの形でスカートのプリーツは一定方向のもの。



セーラー服・夏・立ち 2

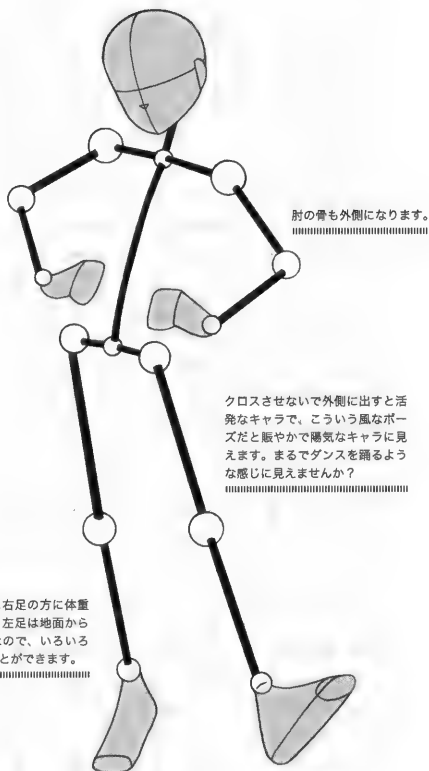
オーソドックスなセーラー服の形ですが、袖をちょっと膨らませて可愛く見せるようにしています。リボンは結ばないで胸元でまとめるタイプのものです。スカートのプリーツは真ん中から左右に、それぞれ外に向かっていて、後ろ側では谷の部分で終わりとなります。

通常、スカートの丈はもう少し長いのですが、アニメやマンガではちょっと短めにして可愛らしく見えるようにしています。

実際にも最近はこの位の長さが多く、街中でも長めのスカートは見かけなくなっています。

重要!!

首と体を違う角度にさせるのが動きを感じさせるコツです。



For copy

セーラー服・夏・立ち 2



セーラー服・冬・立ち

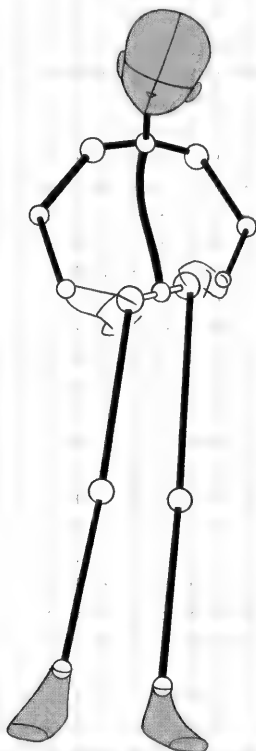
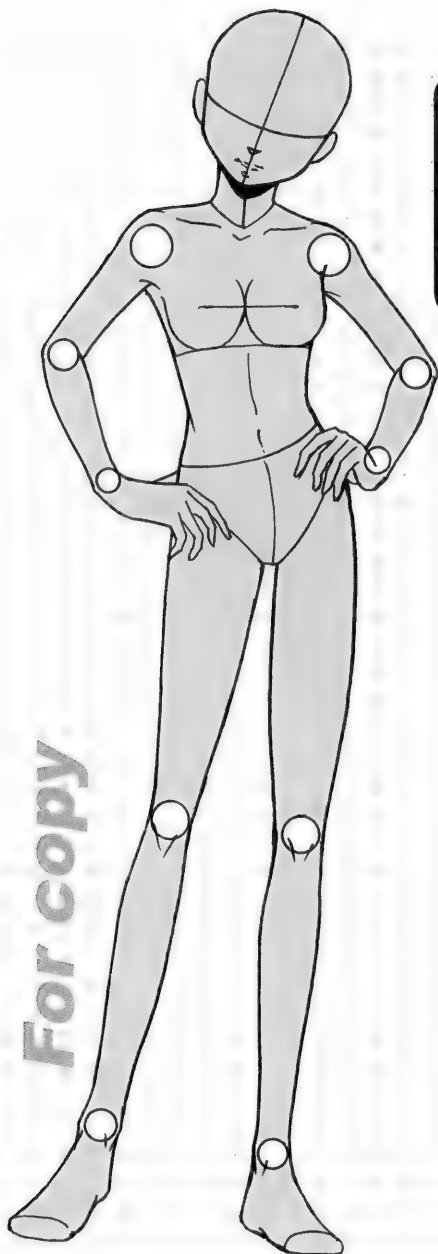
一見するとセーラー服？と思えてしまいますが、デザイン・配色ともセーラー服です。前開き式で襟と上着の色もスタンダードなものとは逆になっています。

もともとセーラー服は、ヨーロッパの水兵（セーラーマン）の制服からのデザインが日本の学校に取り入れたものなので、襟がこういう形になっていれば全てセーラー服と呼ばれます。長年の間に、様々な形

にデザインされてきたので、どれも間違いではなく、ゲームではもっと変形のセーラー服もあるので、これくらいならセーラー服と言ってしまってもいいでしょう。リボン自体は二重になっていて手前と後ろでは形がちょっと違ってきます。冬服なので上着は濃い色ですが、襟が白いのは現実では汚れが目立ち、敬遠されるものです。架空の世界ではそれもありなのかもしれません。

POINT

基本的な立ちポーズです。左足に体の重心が乗って垂直の傾き、胴の傾き、足の向きでS字の形になっています。鼻の位置は両足の真ん中においてバランスよく立っています。



セーラー服・冬・立ち



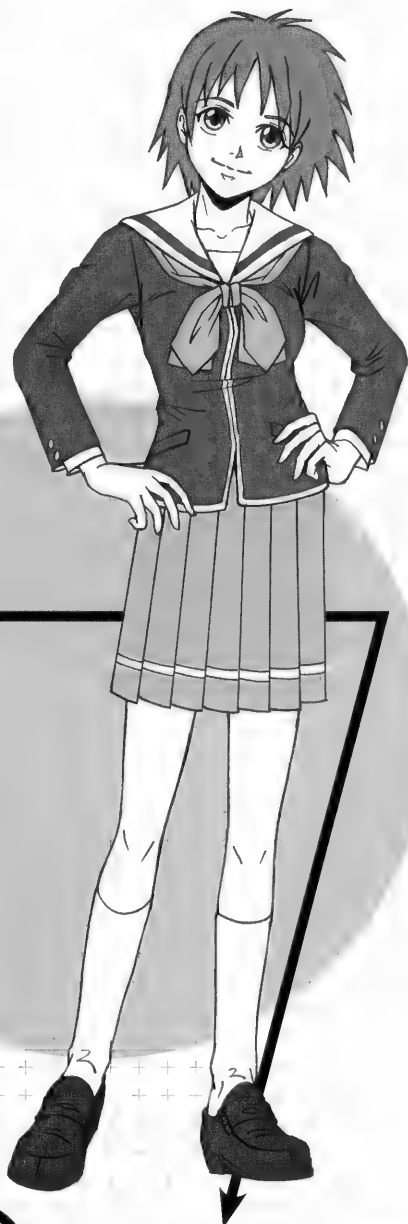
STEP
1

ラ フ



STEP
2

線画のみだと様々な配色が考えられます。



STEP
3

通常とは印象の違う配色にしてみました。

ブレザー系・夏・座り

ブレザー系の学校でも、夏はブレザーを脱いでベストだけになったりします。実際、学校ごとに違うので、どれが良いとは言えませんが、いろいろ考えてみましょう。

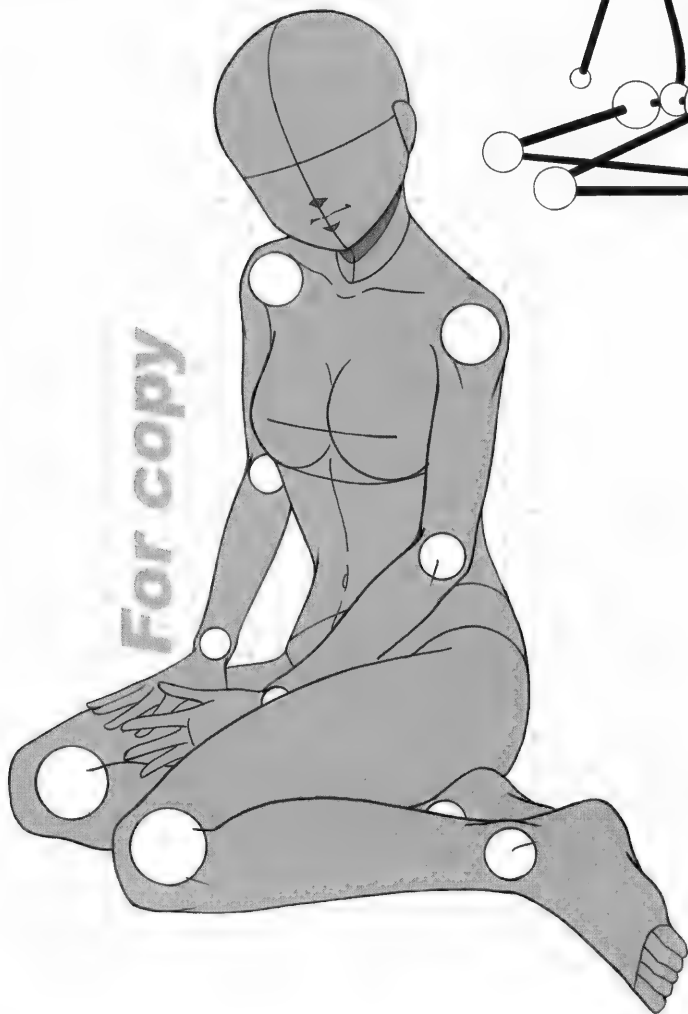
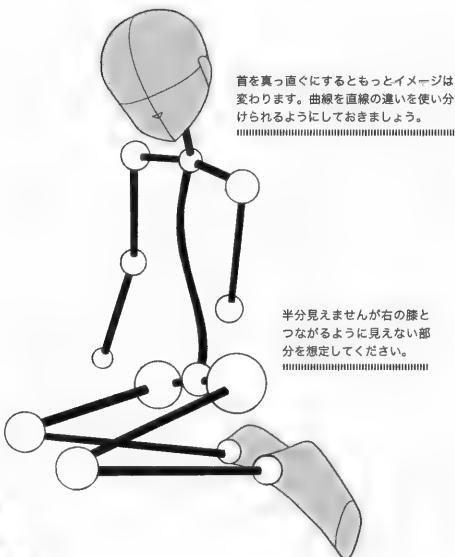
間違っはいけないのが、ボタンの併せで、男性の場合は左が上、女性の場合は右が上になります。

また、真ん中に一列しかボタンがついていないのはシングル、二列についでいるのがダブルです。ダブルは二列になっている分、併せが大きくなります。

このスカートは前後にプリーツを2つずつしかつけないシンプルな形になっています。

POINT

膝を崩した女性らしいポーズでも、背筋を伸ばし直線的にするとおとなしい静かなキャラクターになります。



ブレザー系・夏・座り



STEP
1

ラ フ



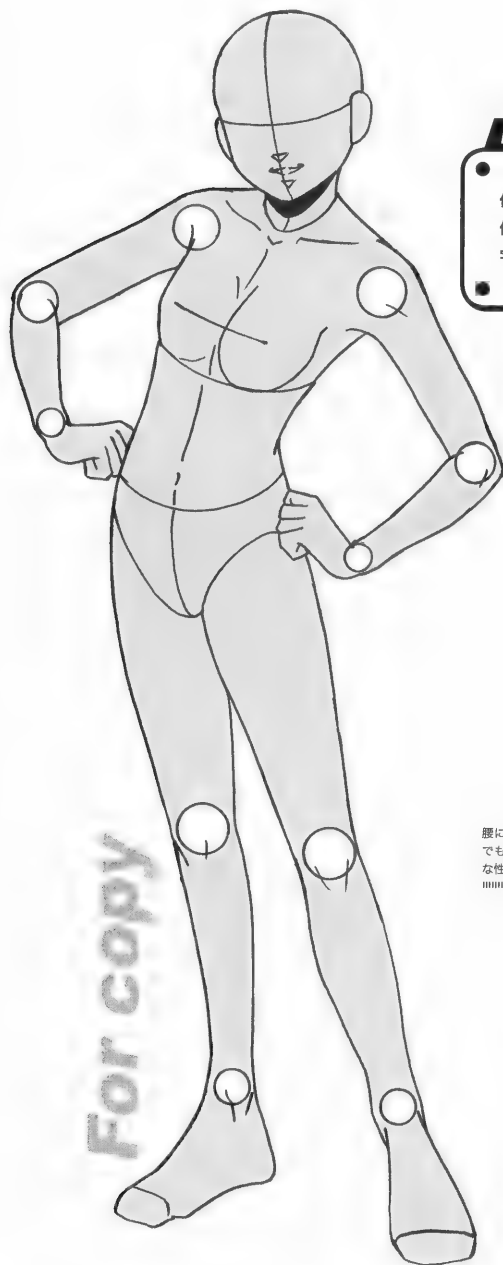
STEP
2

上下の布地の色を合わせてみる。
ブレザーは一段濃い方がいいでしょう。

ブレザー系・夏・立ち

ブレザーの制服と言っても、夏は暑いのでそのままではいけません。ではどうするかと言うと、ブラウスやシャツのままというのもありますが、ブレザーのイメージを無くさない様にするために、ベストという形を取っています。また、冬服がリボンかネクタイによっ

ても違ってきますが、ここではネクタイのままにしてみました。ブレザーの上着もそうなのですが、上着とスカートでは生地自体が変わるので色は別の色にしてください。シャツやブラウスは風通しがいいように袖は絞らずに広げておきます。



POINT

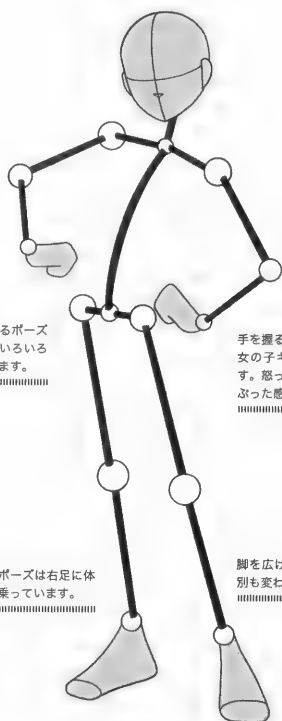
体を傾けているので左右の肩の位置も傾いています。これも Z 字のポーズの典型です。

腰に手を当てるポーズでも手の形でいる異なる性格になります。

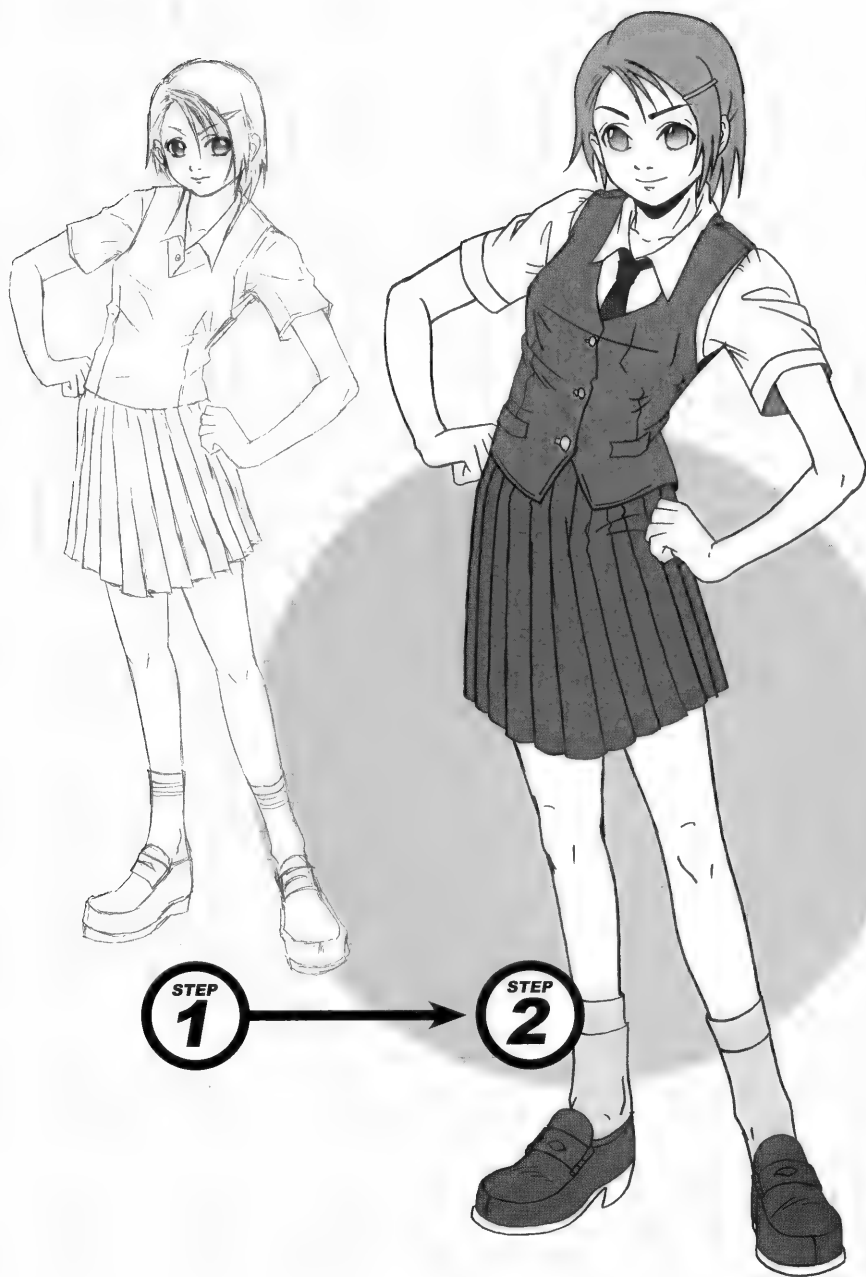
このポーズは右足に体重が乗っています。

手を握るのは男の子が強そうな女の子キャラクターの場合です。怒っているなどと言った高ぶった感情を表します。

脚を広げるか閉じるかで性別も変わって見えます。



ブレザー系・夏・立ち



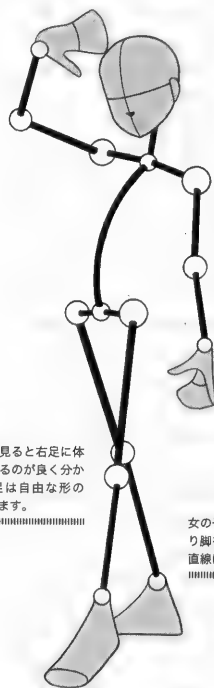
ブレザー系・冬・立ちポーズ

ブレザーの最も基本的な形です。色も無く線画だけで見るとスーツと形が変わらないように見えますが、素材も含めてまったく違う物です。最大の違いは胸ポケットで、スーツの外側になります。サイドのポケットは学校やブレザーのタイプによって異なりますが、胸ポケットと一緒に外に出していた方がスーツと描き分けるには分かりやすくていい

でしょう。ブレザーにもシングルとダブルがありますが、高校生ではシングルタイプで大学のクラブなどではダブルのブレザーが一般的です。共に胸のポケットに学校やクラブのエンブレムを付けるとよりブレザーらしくなりますが、デザインが複雑になるので、アニメなどでは省略されることが多くなります。



一見すると意味がないポーズですが、美少女キャラやアイドル系ではよく使われるポーズです。
男の子キャラでは使われませんが、女の子が軽くあいさつをしているような意味として使われています。

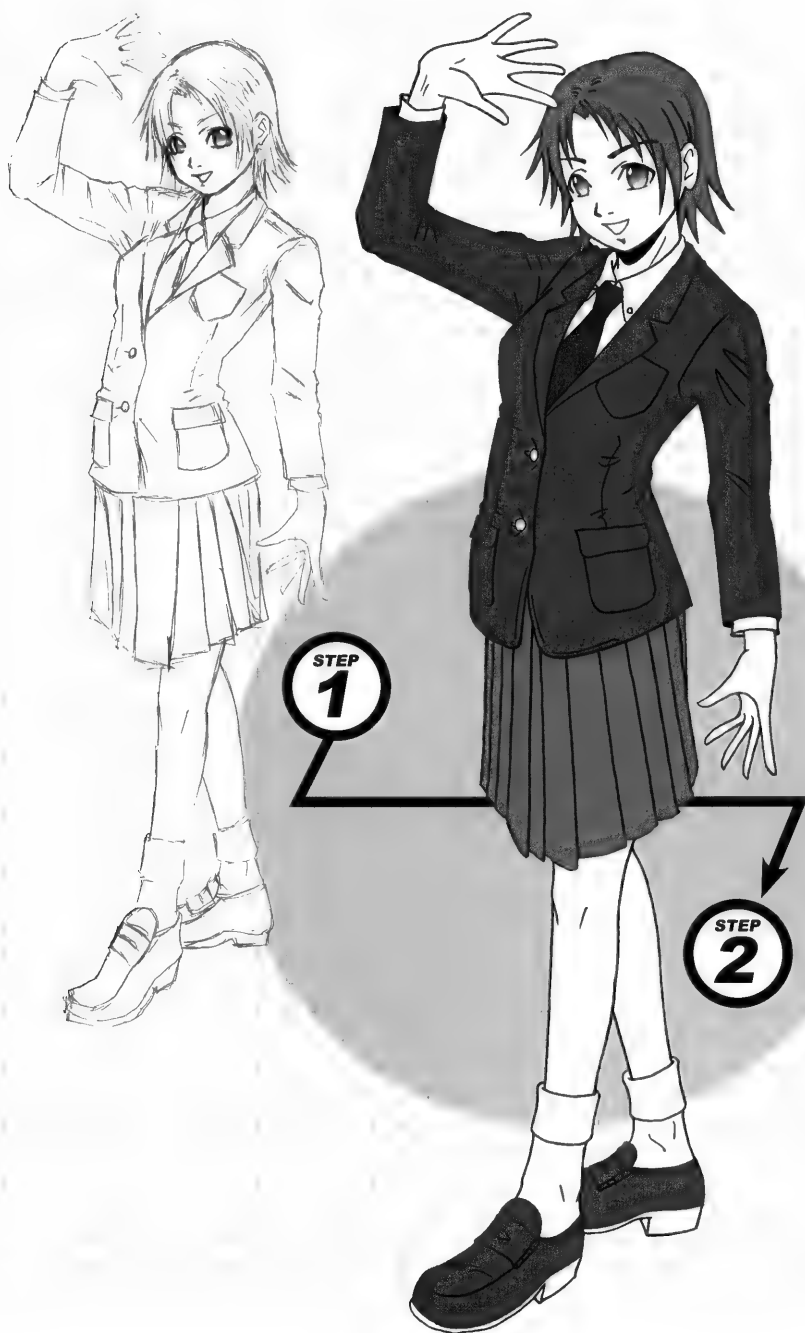


もう一方の手は後ろに回してもいいでしょう。その場合は大人しい性格となり、指をもっと広げて体から延びずと活発なキャラになります。

鼻の位置から見ると右足に体重が乗っているのがよく分かります。左足は自由な形のポーズにできます。

女の子を強調するのなら、やはり足をクロスさせてT字か一直線にする。

ブレザー系・冬・立ちポーズ

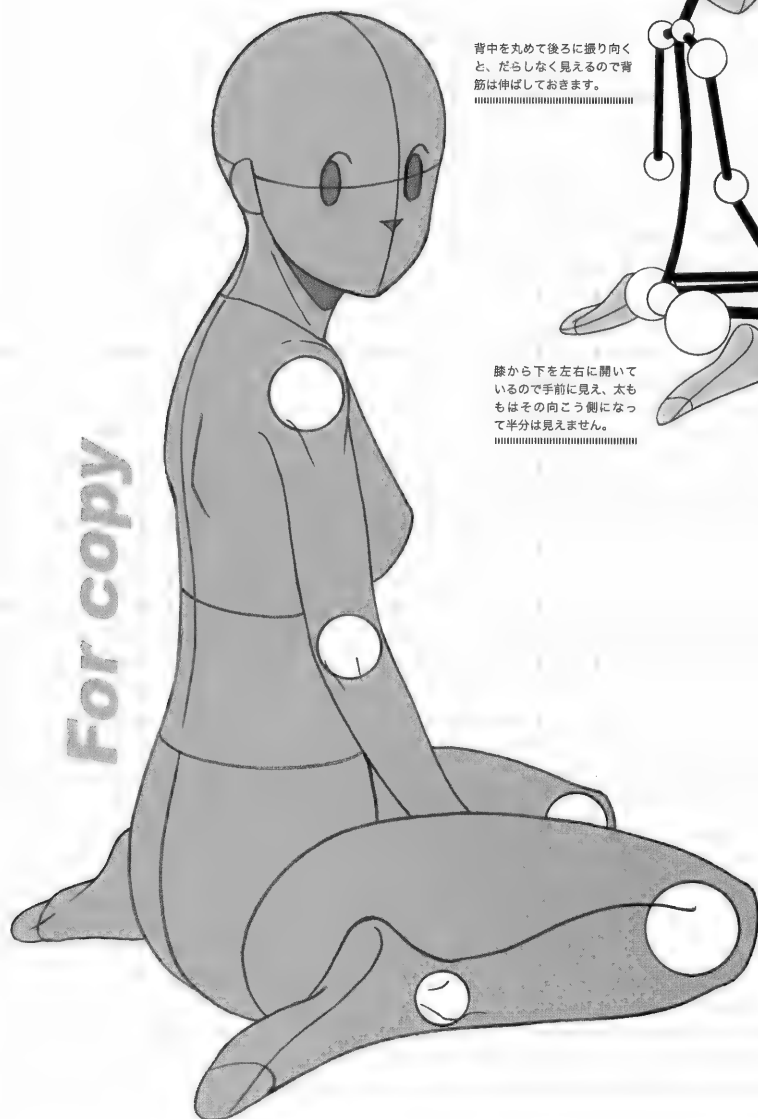


ブレザー系・冬・座り

制服姿の女の子を描く機会が多いと思いますが、大抵は真正面や真後ろの場合で、斜め後ろというのはそうそうありません。ポーズ的にはよくあるのですが、ブレザーやスーツとなると結構難しくなるものです。それは襟の形や肩から袖にかけての縫製の処理の仕方や背中の中心を表すラインなどは、デザインを知っているからというだけではなく、立体的に形を捉えることとか、人間の動きや体の構造によって

どう描かなければいけないのか、などといった基本的なデッサン力の他に、応用力やそのコスチュームを描いたことがあるかどうかの経験まで関わってくるからです。

因みに、この女の子座りのポーズというのはアイドルの写真集によく使われているポーズです。



For copy

背中を丸めて後ろに張り向くと、だらしく見えるので背筋は伸ばしておきます。

角度を変える場合、体の中心がどこにあるのか意識しないとデッサンがおかしくなります。

膝から下を左右に開いているので手前に見え、太ももはその向こう側になって半分は見えません。

ブレザー系・冬・立ちポーズ

シャツやブラウスの際も忘れずに描きこみます。

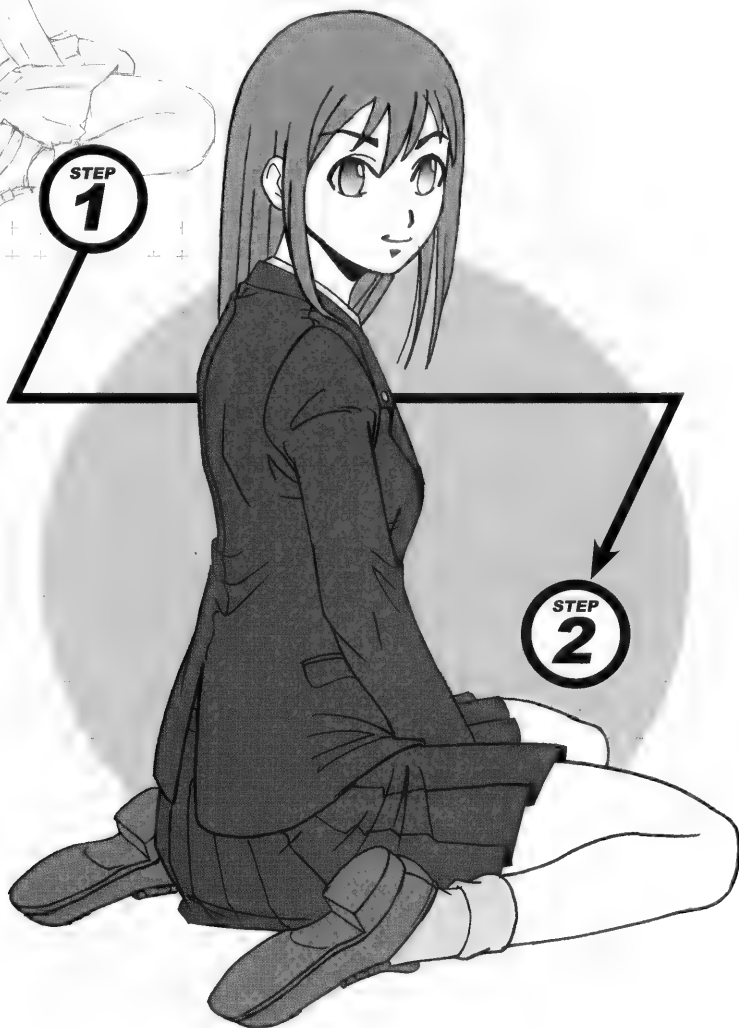
背中が中心がどこになるか注意してください。線一本でデッサンが崩れてしまいます。

襟の下に近い部分にも注意しましょう。鉛筆の線を太くして影を表現します。

ローファーに限らず靴のかかとがどうなっているか形を理解しておいてください。

STEP 1

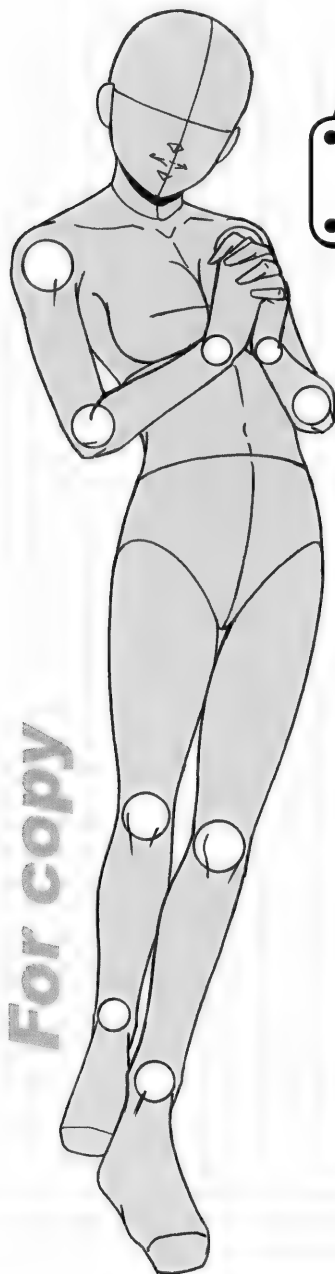
STEP 2



ミッション系・夏・立ち

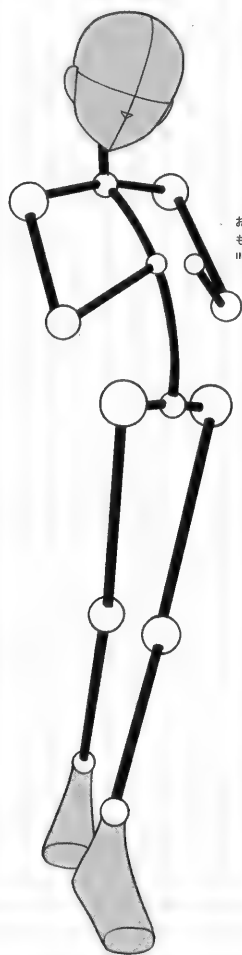
ミッション系と言っても制服は絶対にこれというものはなく、特に夏服は難しくなります。マンガ的にデザインしていけば、シスターやエプロンなしのメイド系のデザインを取り入れて、肌の露出は極力さけるような形になります。リアルなタイプで表現しようとなると、夏

でも長袖にしたりリボンタイなどで胸元を締めたりし、スカートのプリーツなども少なめにしてシンプルにした方が硬い感じになります。作品の中では十字架やロザリオなどを持ち、朝礼や HR、礼拝堂などのお祈りのシーンも描いたりします。



POINT

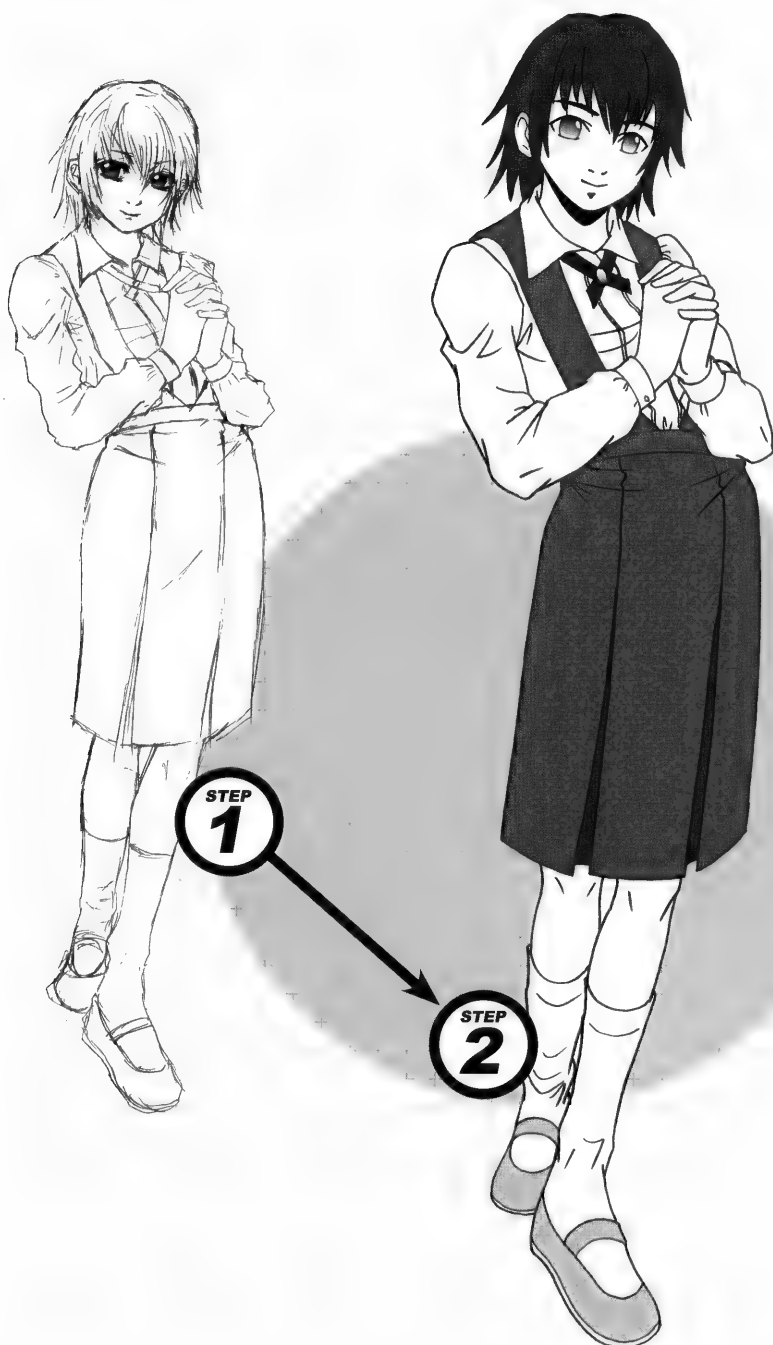
文字通り S 字ラインの
ポーズです。



お祈りの時のように手を組むのも女の子らしさの特徴です。

For copy

ミッション系・夏・立ち



ミッション系・冬・立ち

シスター系のシンプルな形の制服以外で普通の学校との描き分けをするとしたら、ちょっと違ったカットティングのデザインにしていきます。正直言ってしまうと、これがミッション系とは言い切れるものではありませんが、いわゆるお嬢様学校というイメージを持たせることは可能でしょう。

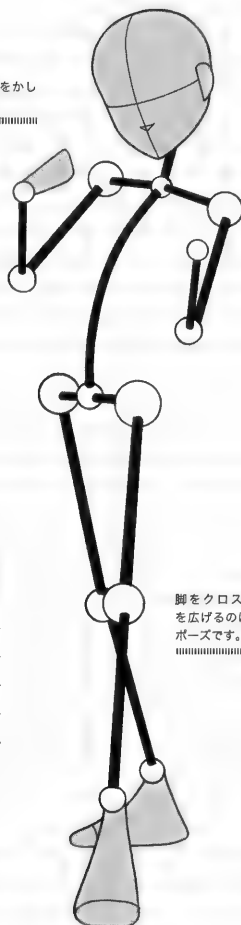
勿論、そのキャラクターのヘアスタイルやポーズ自体も加味されてのことですが。個別に少数を描く分には、さほど難しくはありません。ただ、大量にお嬢様を描かなければいけない時は制服のデザインよりもキャラクターのバリエーションが必要になってくるので注意が必要です。



POINT

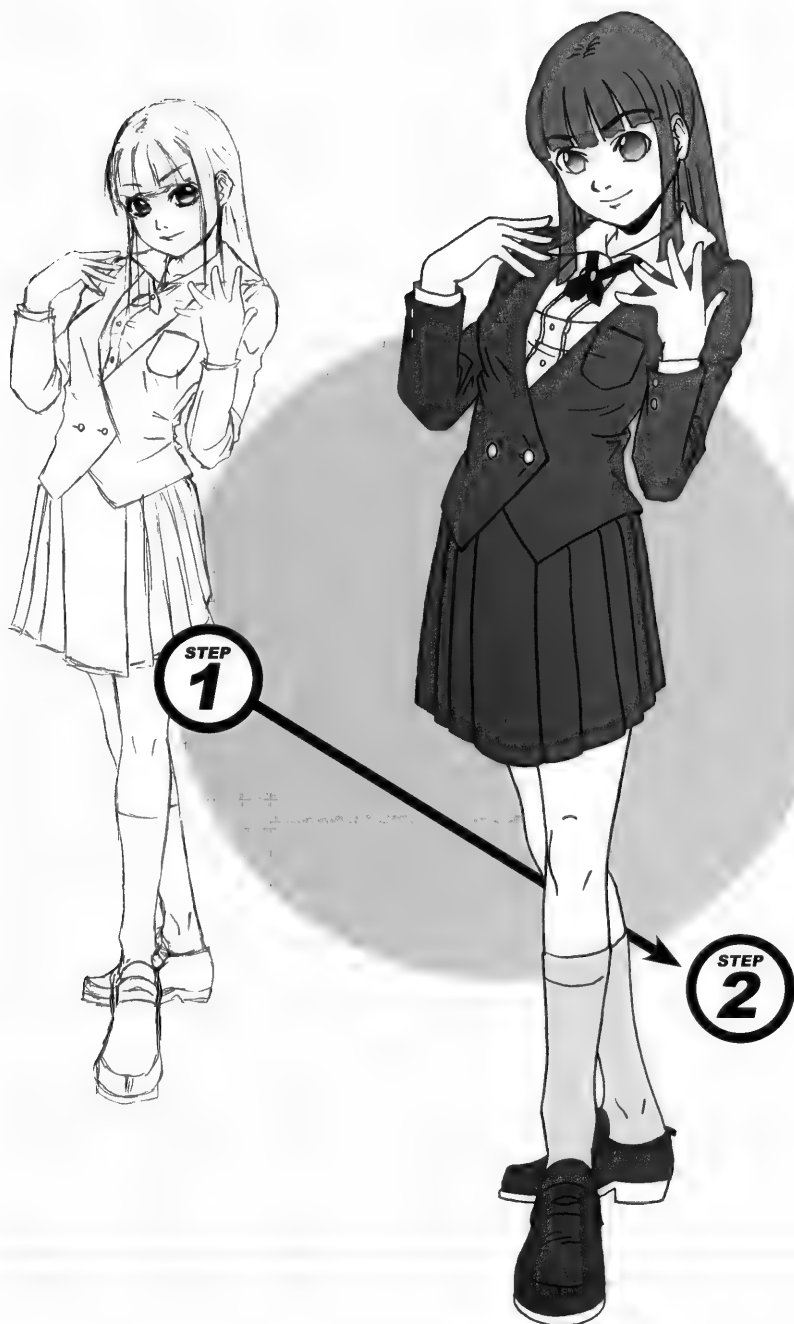
自分を目立たせるためのポーズです。肩から胸にかけて「私よ!」みたいなノリでポーズをとります。この時、指は必ず伸ばしてください。力なく曲がった指だと意味がなくなります。

ここでもやはり首をかしげるようにします。



脚をクロスさせT字に脚を広げるのは女の子の定番ポーズです。

ミッション系・冬・立ち



服装の基本を覚えよう

画が上手に描けないという人は、実際に描けない技術がないというよりも、その対象を見ていない、形を覚えていないという傾向があると思われます。

例えば、学校の制服や家族が着ているスーツ、更には自分の服でさえ記憶していないということが専門学校の授業でも見受けられました。私服、中でも自分のお気に入りの服なら、汚れや染みなどの細部まで記憶しているのに、いわゆるサラリーマンやリクルート用のスーツなどは覚えておらず上手に形を取ることができない場合が多かったのです。

ここで改めて質問です。男性用と女性用でボタンのあわせはどうなっているでしょうか？右が上？左が上？これは一番多い間違いです。次に、最近では2つボタンと3つボタンに分かれています。文字通りボタンが2つか3つなのですが、10代から20代のスーツは3つボタンが多く、2つボタンは昔からのスタンダードな形として年配の方に好まれています。

更に、これにはシングルとダブルというものがあります。これも見た通りにボタンが1列なのがシングル、2列になっていて合わせが大きくなっているのがダブルです。

ここで描くときに注意して欲しいのが、襟の形です。シングルとダブルでは形が全然違うのです。一見して気が付かないようでは注意不足と言えます。こう言った細部のデザインに目が行くということで、あなたのデザインとしての物の見方は上達して行きます。実物を目の前にして、シングルとダブルの区別や形の違いを見分けられるのは当然として、資

料がなくても頭の中に浮かべて「それ」で描けるようになるのがプロです。更に、線画だけでなく材質までは表現できないので、形をそれらしく、自信を持って描けるようにならなくてははいけません。例えば、ブレザーとスーツを線画だけで描き分けられますか？それがブレザーのデザインだったかあなたは思い出せますか？



A：シングルで2つボタンのスーツ



B：シングルで3つボタンのスーツ



C：ダブルのスーツ

重用ポイント！

ダブルのスーツとシングルのスーツでは襟の形が違っている所に注意。



D：ブレザー

ブレザーになるとポケットの処理が変わってきます。胸ポケットには学校のエンブレムをつけます。生地の手厚みや縫い合わせのラインをちょっと入れるとブレザーらしくなります。

服装の基本を覚えよう

左右のあわせが男女では逆になっているのはわかりましたね？
シングルとダブルのスーツは勿論一緒です。これは男子の学生服
のあわせも一緒です。では通常の学生服のボタンの数はいくつで
しょうか？

これも意外と覚えられていないところで、現役の学生（と言っても女子
でしたが）でさえ覚えていないことがあります。
正解は、特注の場合を除き、ボタンの数は5つです。

部分的にリアルに描き込むとそれらしくなると書いてきましたが、マンガやアニメ、そしてゲームではあえて形を変えてしまうこともあります。他のページでも多少触れましたが、セーラー服の形は実はリアルに描いていません。

女の子を可愛らしく見せるというのが作品の魅力でもあるので、あえて「ウソ」のデザインにしてしまうことがあります。例えば、セーラー服などでは、袖をちょっと膨らませるなどの工夫をただけでも全体のイメージは変わってきます。



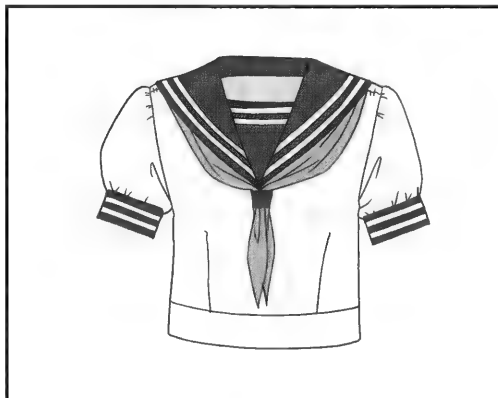
E：男性用のシングルのスーツ 女性用とは合わせが左右逆です。



F：学生服 勿論、学生服も左が上になっています。襟章（校章）と学年クラスのバッヂも忘れずに描き込んでみましょう。ボタンも UP サイズの時には校章が「中」もしくは「高」の文字が入っています。



G：一般的なセーラー服



H：セーラー服 実際にもありますが、袖を膨らませて可愛いという印象を与えています。

制服のバリエーション

ゲームでもアニメでも、オリジナリティを出そうとして様々なデザインが考えられています。ただ、基本を忘れて奇抜だけが目立ってしまうこともあるので注意しなければいけません。そのために基本の

形をきちんと覚えておいて、それをどんどん変化させていくと言うようにしてみましょう。セーラー服もリボンの形や襟の大きさを変えるだけでバリエーションの数を増やせます。

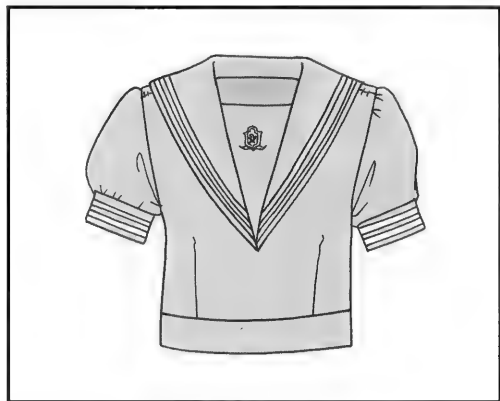
実際には学園物や恋愛シミュレーションゲームでは1つの学校だけでなく、2-3校、多い時には10数校の制服をデザインし描かなければいけないこともあります。セーラー服の原型を残しつつ、ブレザーやジャケットを組み合わせて、夏服ならベストと組み合わせたりして更にバリエー

ションを増やしていきます。勿論、色も様々に変えていくのですが、リボンの大きさも大きくしたり小さくしたり、スーツと同じようにダブル、シングルも考えてみます。



I: セーラー服 (リボン)

リボンを結んだ方が更に可愛く見えるようになります。襟と袖口の線の本数は好みに応じて設定して構いません。

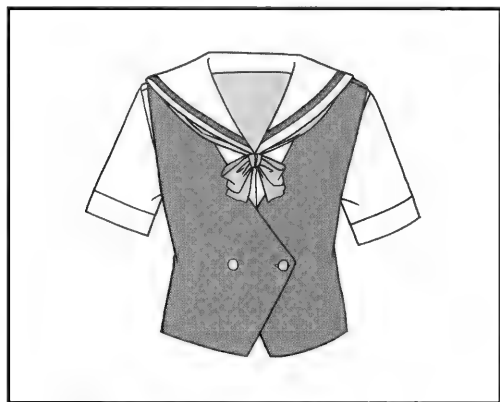


J: セーラー服 (リボン無し)

リボンをつけないタイプというのも考えられます。実際にこういうデザインの学校もあります。シンプルになり過ぎないように胸当てに校章の刺繍を入れたりするといいでしょう。



K: ブレザー&セーラー服の襟タイプ



L: ブレザータイプ (夏)

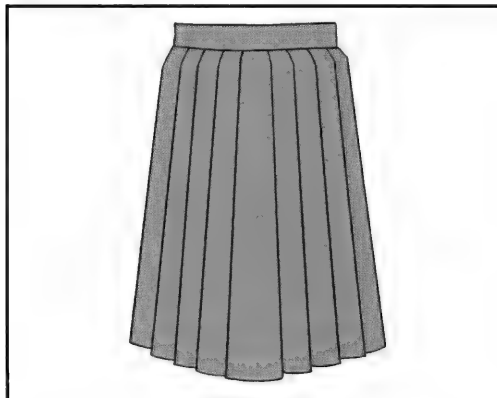
ブレザータイプでも夏場は暑いのでベストに変えてみます。

制服のバリエーション

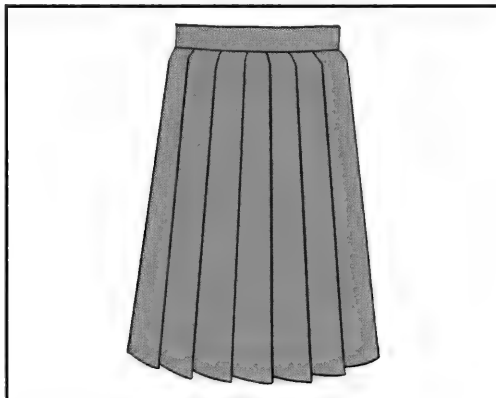
制服、セーラー服と言っても上半身だけに気をとられてはいけません。実はスカートのプリーツの描き方にも問題点や失敗例をよく見かけます。男の人だと、学校でマジマジとスカートを見たという経験は少ないと思いますが、プリーツのつき方にもいくつかのパターンがあるのです。これらどれもが一番多いとか、正確とは言えませんが、自分が描きやすいも

の、もしくはイラストなどにあるポーズや構図などの中から見栄えのするものを選ぶといいでしょう。

これもいかに上手に描けるかと言うよりも、そういう所に気を付ける、見ている、ということが大事です。このような見方をすることが上達の第一歩となるのです。



M：中心から左右に並んでいるプリーツ



N：左右のどちらかに並ぶプリーツ



O：前後に2つずつのシンプルなプリーツ

上までのものとスカートの丈が半分のものがあります。

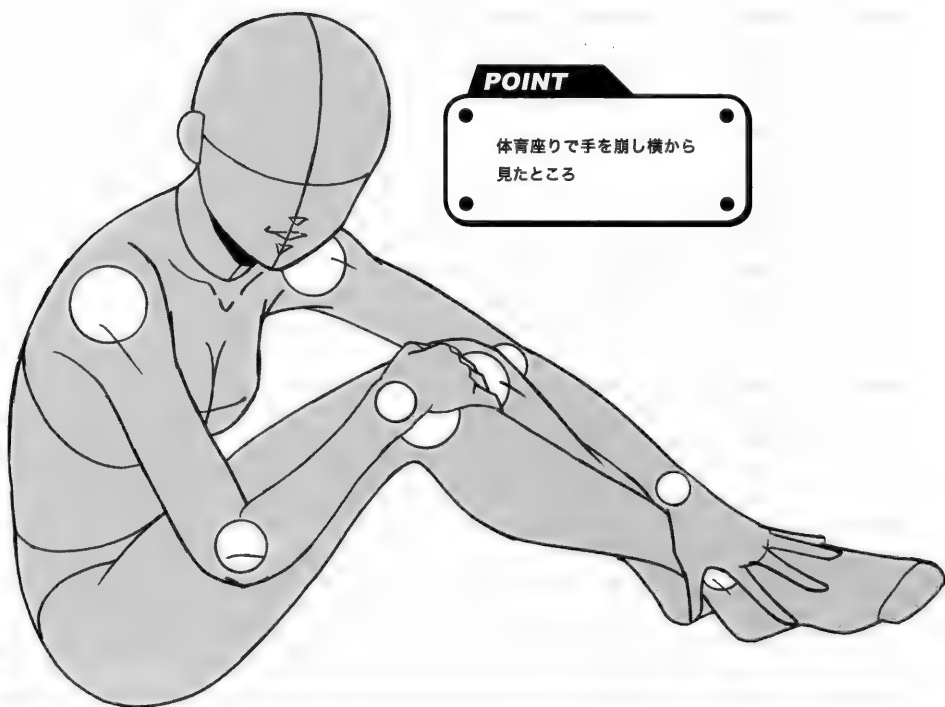
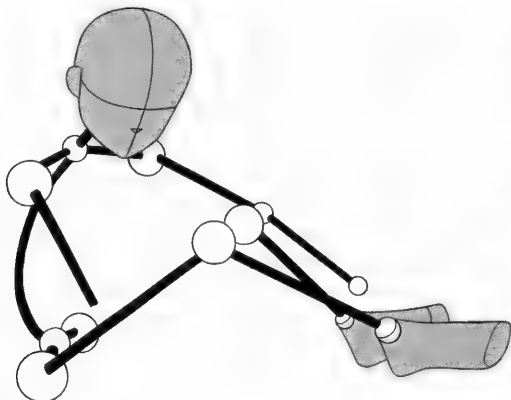


P：山と谷の並びでつくプリーツ

体育（体操着）・座り

デザイン自体は基本的な体操着のパターンですが、上達のためのポイントとして、靴に注目してみましょう。
プロとアマチュアの違いは綺麗で丁寧という言葉が挙げられますが、それが顕著に現れるのが靴の描き方です。紐の線の処理の仕方が特に目立つポイントでしょう。

紐と穴を一本一本通して描いてみてください。確かに面倒な作業ですが、これになれると他の画の描き方も変わってきます。リアルに描くという意味ではなく、一つ一つ形を整える練習になるのです。勿論、見る人に与える印象も変わってきますが、気持ちを落ち着けて描くことができたなら、模写も含めて全体のバランスを見る目もできあがってくるはずです。



POINT

体育座りで手を崩し横から見たところ

For copy

体育（体操着）・座り



STEP

1

ラフ



STEP

2

綺麗な線で描くことも上達の第一歩です。



STEP

3

靴にも目立つ色を使うと動きも判りやすく（見えやすく）なります。

体育 (体操着)・椅子座り 1

ゲームでもアニメでも、学校を舞台にした場合は体育の時間があります。その場合、学校指定の体操着が登場することになります。

基本的に、夏はシャツにブルマ (最近は違うかもしれませんが)、冬はジャージとなっていますが、冬場はあまり体育のシーンを描くことはなく、夏場が中心となっています。

シャツの部分にはクラス名や名前を縫い付けているか、校章の模様がついていたります。

当然、描き込んだ方がよりらしく見えるのですが、アニメーションさせる作品だと、あまり複雑にはせずシンプルにしていた方が動かしやすくなります。

袖口、襟、裾は濃い色にした方が体操着らしくなります。またゴムが入っているように絞るようにするのも良いでしょう。Tシャツみたいな袖もありますが、キャラクターや作品に合わせて変えてみましょう。髪の毛をゴムでまとめることも忘れずにデザインしてください。

For copy



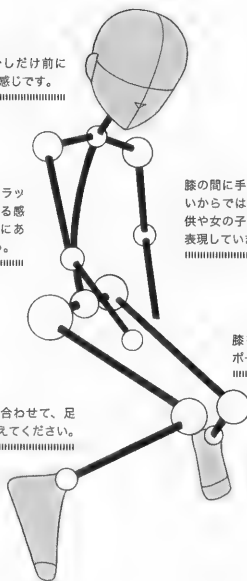
首と頭は少しだけ前に出している感じです。

背中をもう少し丸めると、リラックスしているか、すねている感じになります。表情と感情にあわせて強調させてみましょう。

膝の間に手を入れるのは寒いからではありません。子供や女の子の可愛らしさを表現しています。

膝を閉じるのは女の子独特のポーズです。男の子はしません。

椅子の形に合わせて、足の位置も変えてください。



体育（体操着）・椅子座り 1



**STEP
1**

学生練習参考例。Tシャツと同じ袖口。



**STEP
2**

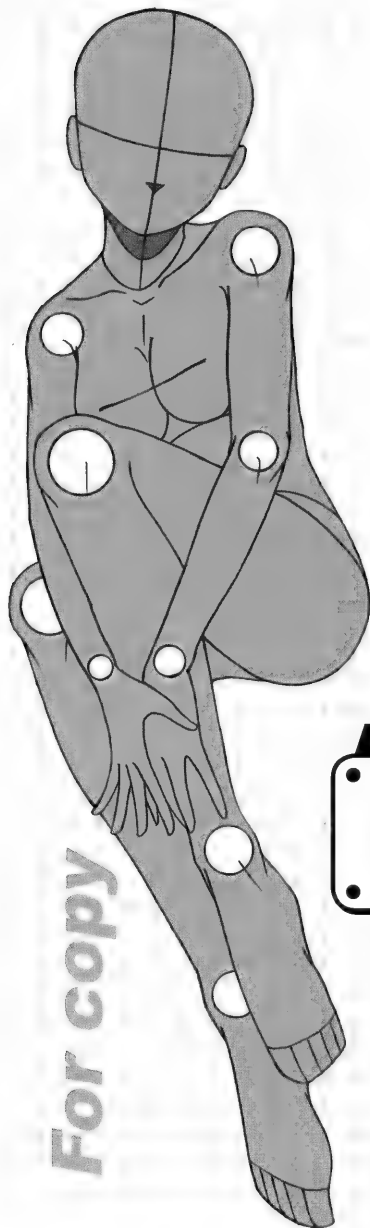
袖口や襟をゴム入りで色を濃くしたパターン。

体育（体操着）・椅子座り2

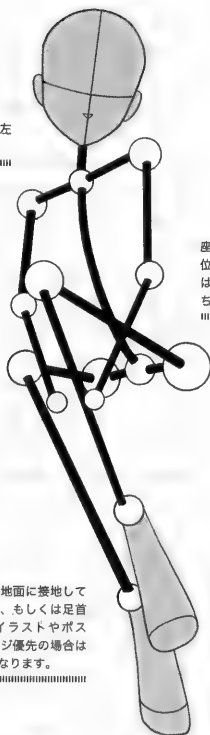
体育と言っても、いつも体育座りとは限りません。椅子に座ったポーズも描いてみましょう。体操着自体はオーソドックスなもので、襟と袖口は色を変えて下はブルマにしています。襟と袖の色を変えるのはTシャツと区別するためですが、布地自体の厚みを描き分ける自身があれば白のままでいいでしょう。

履物は特にこだわりがなく、安物のスニーカー運動靴の方が学生らしく、いかにも体育の授業という感じがします。胸の名札は外せません。前以てクラスや名前を設定しておきましょう。

このポーズ自体は別に体操着用と言ったものではなく、女の子らしい、また色気のあるポーズとして様々な使えます。他のコスチュームでも描いてみましょう。



体自体を傾けているので、左右の肩の位置が違います。



座っている面と膝から下は位置が違ってきます。これは立体を意識しなければきちんと描けません。

実際にはつま先は地面に接地しているので、つま先、もしくは足首を曲げますが、イラストやポスターなど、イメージ優先の場合は伸ばした方が画になります。

POINT

ちょっと色気のある座り方です。当然、女性キャラクター用のポーズです。

For copy

体育 (体操着)・椅子座り 2



水着立ち

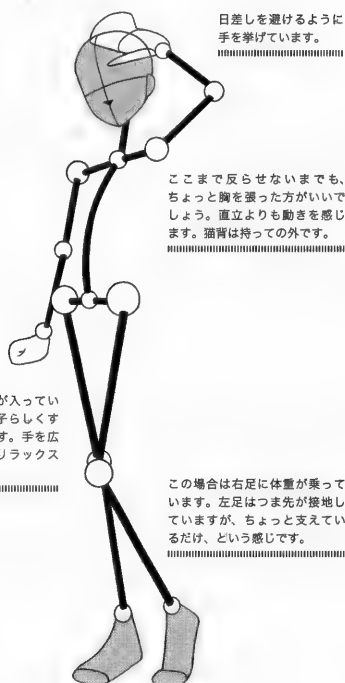
女の子がメインの作品で、男性向けのゲーム、マンガ、アニメの場合、水着や下着姿は必ずと言っていい程、出てきます。木偶人形は勿論ですが、体のデッサンがモロに出てくるので、輪郭や筋肉のつき方等を常に意識しなくてはけません。しかし、筋肉ばかりに拘ってしまうと、女の子の体の柔らかさや細かさがおかしくなってしまうので、胸や腰のカーブは注意して線を引くようにします。

その場面やシーンによって、ポーズは異なってきますが、こういったコスチュームの場合は日差しや夏らしさ、そして極端なところで異性の視線を意識したという、わざとらしいくらいのポーズを考えるといいでしょう。日常の自然な動きよりも、多少なりとも作ったポーズの方がいいとも言えます。



POINT-1

実際の筋肉では、ちょっとした描き方の違いがあります。



日差しを避けるように手を挙げています。

ここまで反らせないまでも、ちょっと胸を張った方がいいでしょう。直立よりも動きを感じます。猫背は持ったの外です。

握っている手でも力が入っているのでは無く、女の子らしくするために曲げています。手を広げて下げれば、勿論リラックスした手になります。

この場合は右足に体重が乗っています。左足はつま先が接地していますが、ちょっと支えているだけ、という感じです。

水着立ち

POINT-2

水着自体は年毎に流行り廃りがあるので、まずは流行に左右されないデザインを抑えておきましょう。

キャラクターによっても、その性格や好みでデザインは変わってきます。

肘と手のひらの捻りがポイントです。



水着・座り 1

女の子が登場してくるアニメやゲームでは必ずと言っていいほど水着シーンが描かれています。ストーリーを進めていく上で夏になると、海、プールという素材は手っ取り早くイベントやストーリー展開がしやすく、一見安易にも思われがちですが逆になくしてしまうとメリハリも少なくなってしまうます。

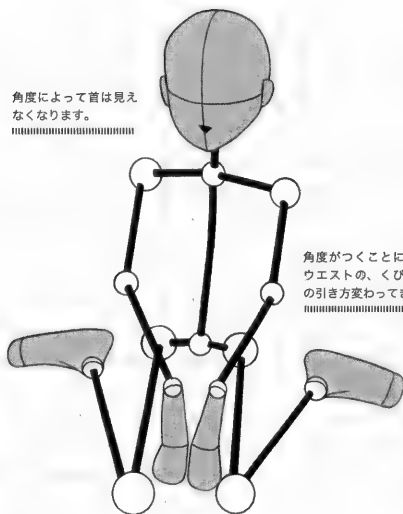
基本的には学校ではスクール水着ですが、海や臨海学校、キャンプなどでは活発系のキャラクターはビキニなどのセパレートタイプ、

ヒロインや大人し系のキャラクターはワンピースの水着を着させます。ビキニもワンピースも実際には毎年のようにデザインが変わり、流行り廃りもあり、デザインは難しいのですが、模様の付けずシンプルな形にしておけば、さほど問題はないでしょう。ただし、ビキニの場合、ウエストのラインはワンピースと違って、そのまま肌にもなるので体が硬くならないように、柔らかな線になるように注意してください。

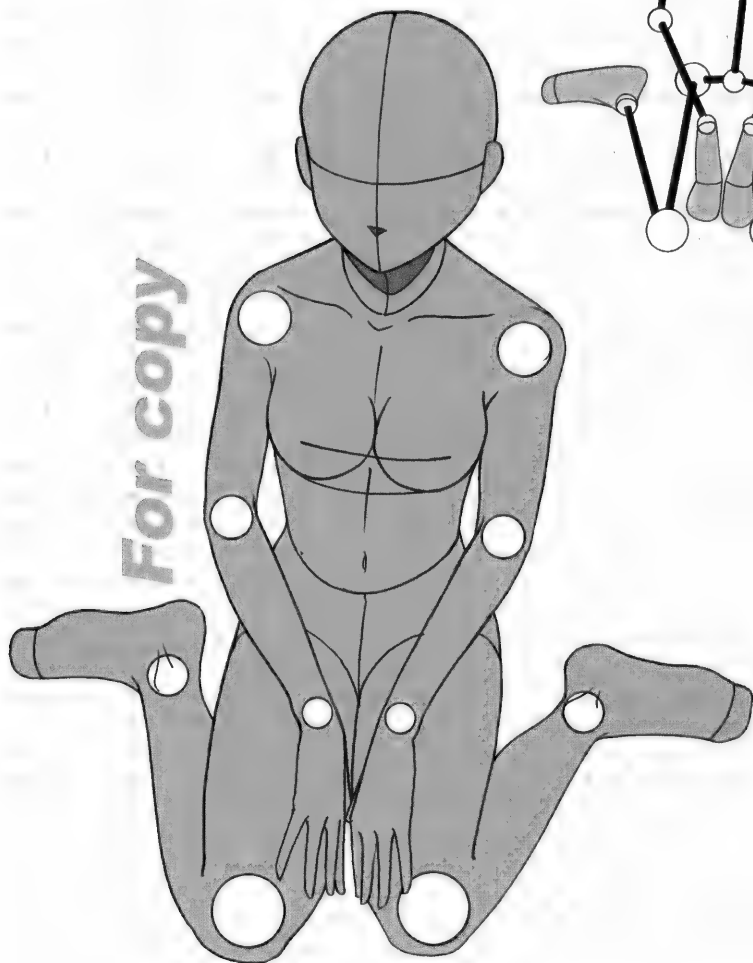
POINT

正面斜め上から見ると、女の子座りの、左足の足の開き方が良く分かります。

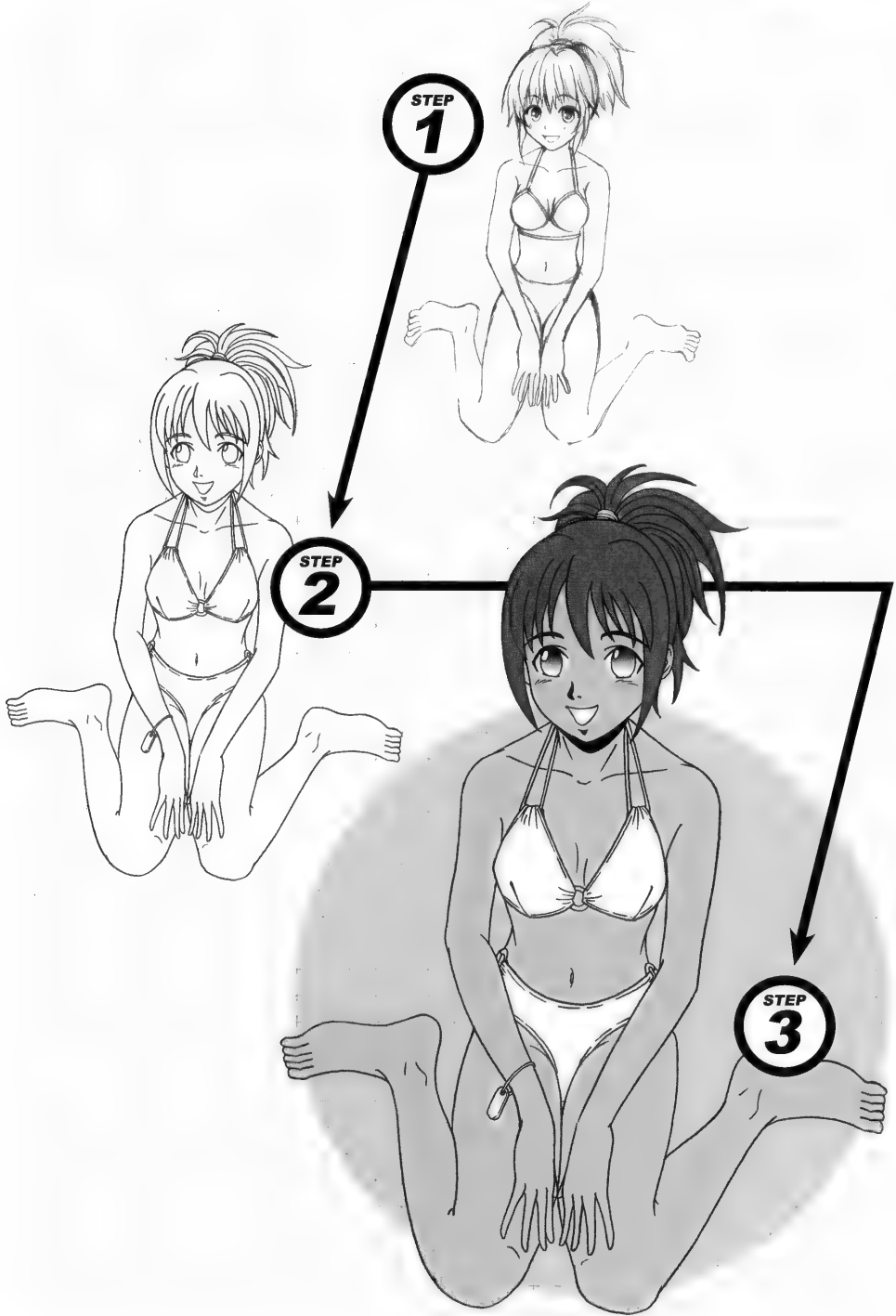
角度によって首は見えなくなります。



角度がつくことによってウエストの、くびれの線の引き方変わってきます。



水着・座り 1



水着・座り 2

水着自体の種類は沢山ありますが、マンガ、アニメで学校を舞台にしていると基本はスクール水着となります。スクール水着自体は、ごくごくシンプルなワンピースで、ハイレグでもなく、胸元も広く開いていることもなく、濃い紺色一色で学校名か名札とメーカーの刺繍があ

るくらいです。デザインというほどのアレンジは必要なく、せいぜいサイドにラインを入れるくらいでしょうか。

特定の作品のファンではそれもダメと言われてしまうかもしれません。

POINT

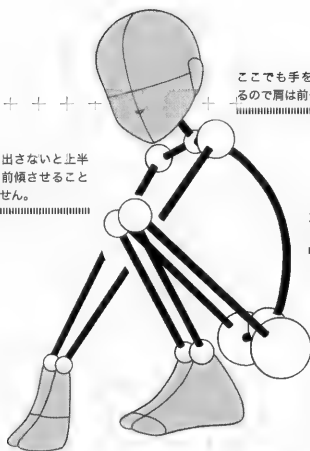
足だけ地面につけて座らせて（しゃがんで）みました。バランス的には難しい角度ですが、鼻の位置と足の位置に気をつければ描きやすくなります。

膝を前に出さないで上半身自体を前傾させることはできません。

ここでも手を前にしているので肩は前に出ます。

この場合、背中中は自然に丸まります。真っ直ぐだと返って不自然です。

足は伸ばして接地していますが、体を支えている訳ではありません。



For copy

水着・座り 2



STEP
1

ラ フ



STEP
2

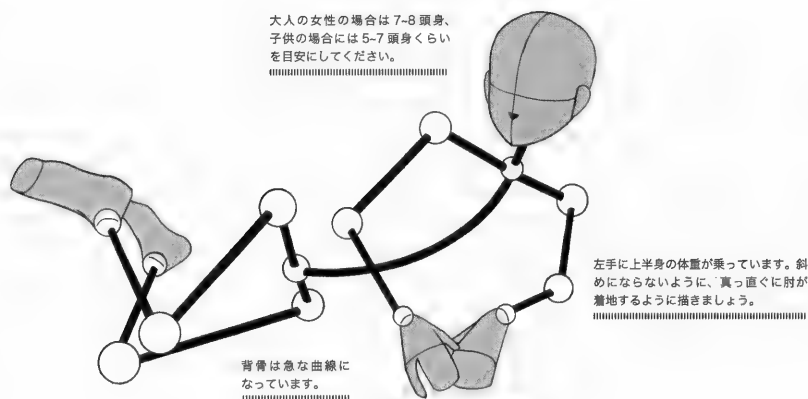
サイドのラインはない方が、スクール水着の基本です。

水着・寝転ぶ

基本的にスクール水着は紺色がほとんどですが、ゲームやアニメ的には変化が無くなってしまいますので、サイドに白いラインを入れて単調にならないようにしています。また胸一面に手書きの名札(クラス名と名前が入ったもの)を入れることで、よりらしさが出てきます。

実際には、水着にまで名札を入れることは少ないのですが、あえて、

ユーザーや視聴者に分かりやすく、かつ好まれるようにするために入れてみるがあります。ポーズはスクール水着としてはらしくない、ちょっと色気を出したものになっています。腰を捻り左右の足は揃えないで、わざと崩しています。

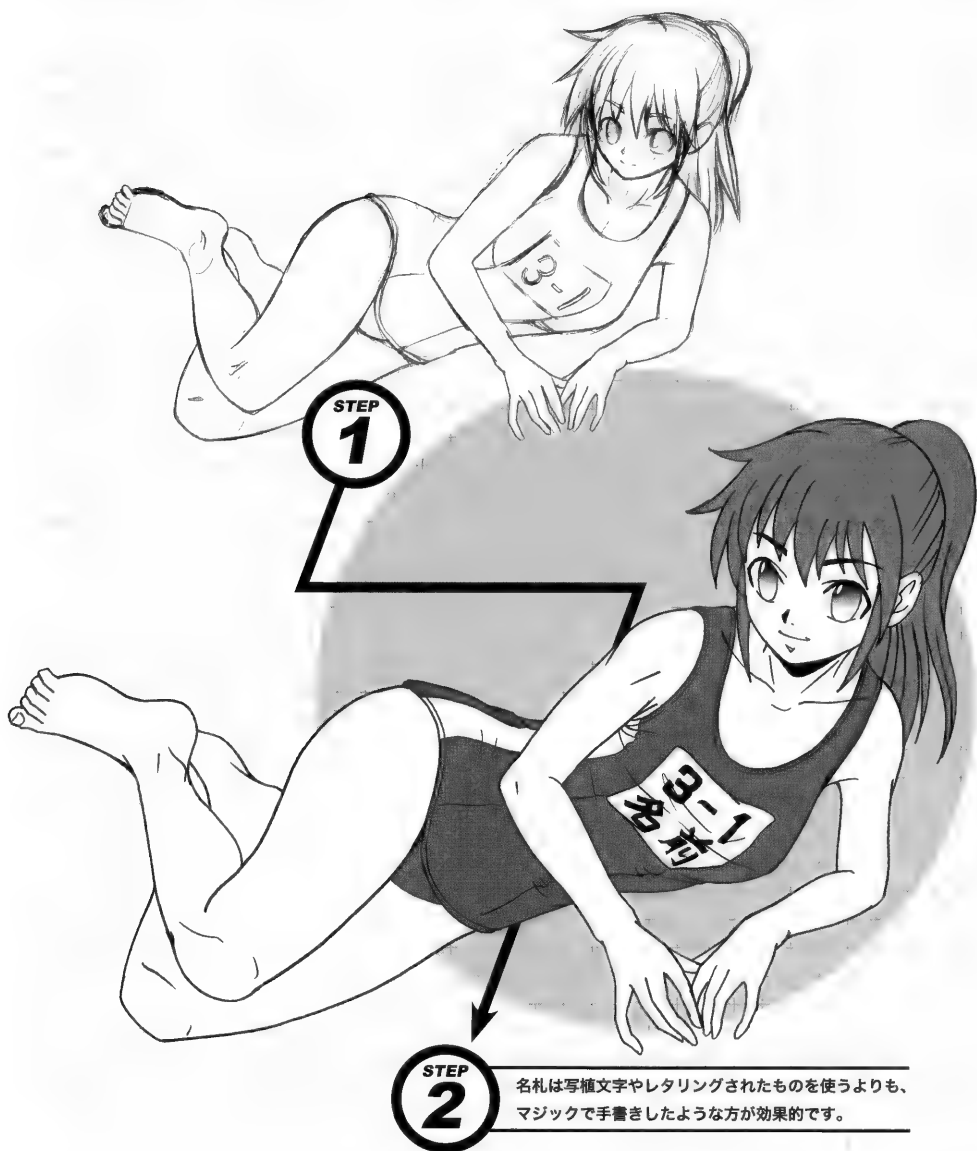


POINT

年齢を下げるために頭を大きく、
頭身が減るようにしました。



For copy



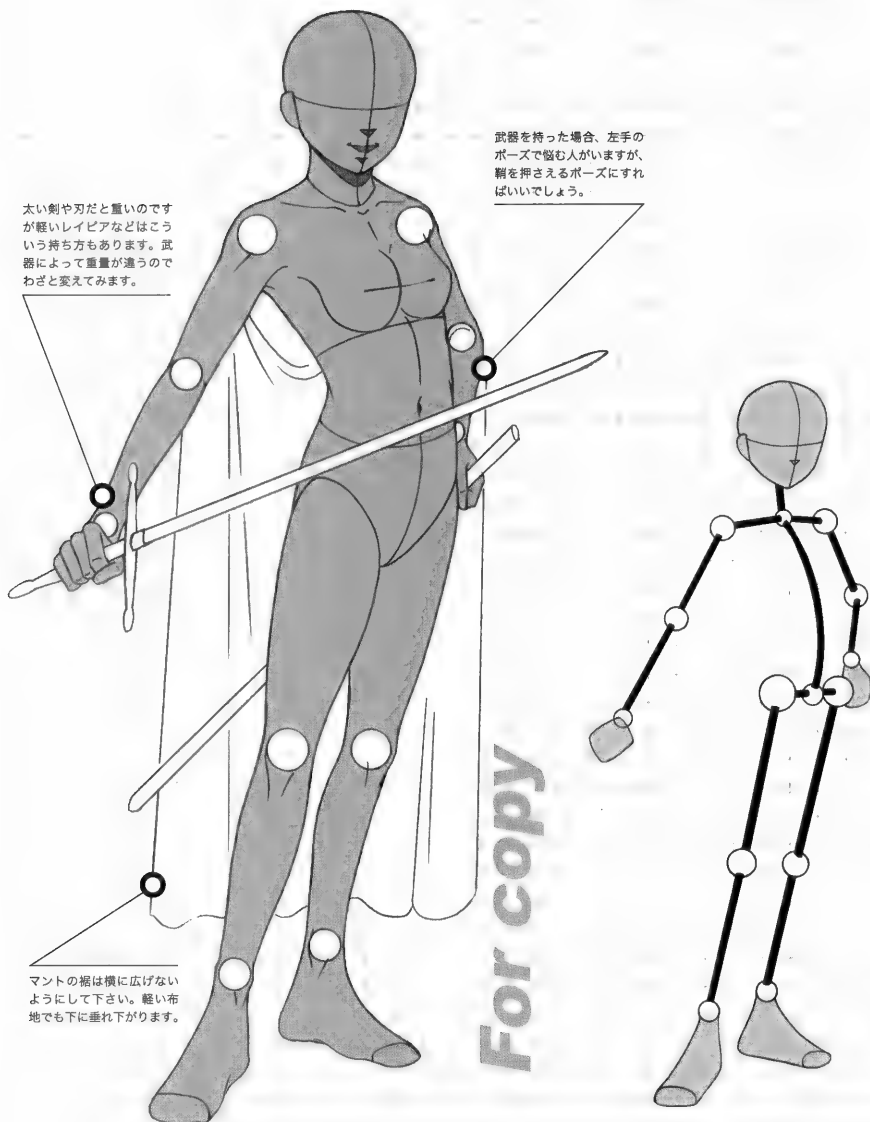
名札は写植文字やレタリングされたものを使うよりも、マジックで手書きしたような方が効果的です。

ゲーム系・RPG の剣士 (西洋風) ・立ち

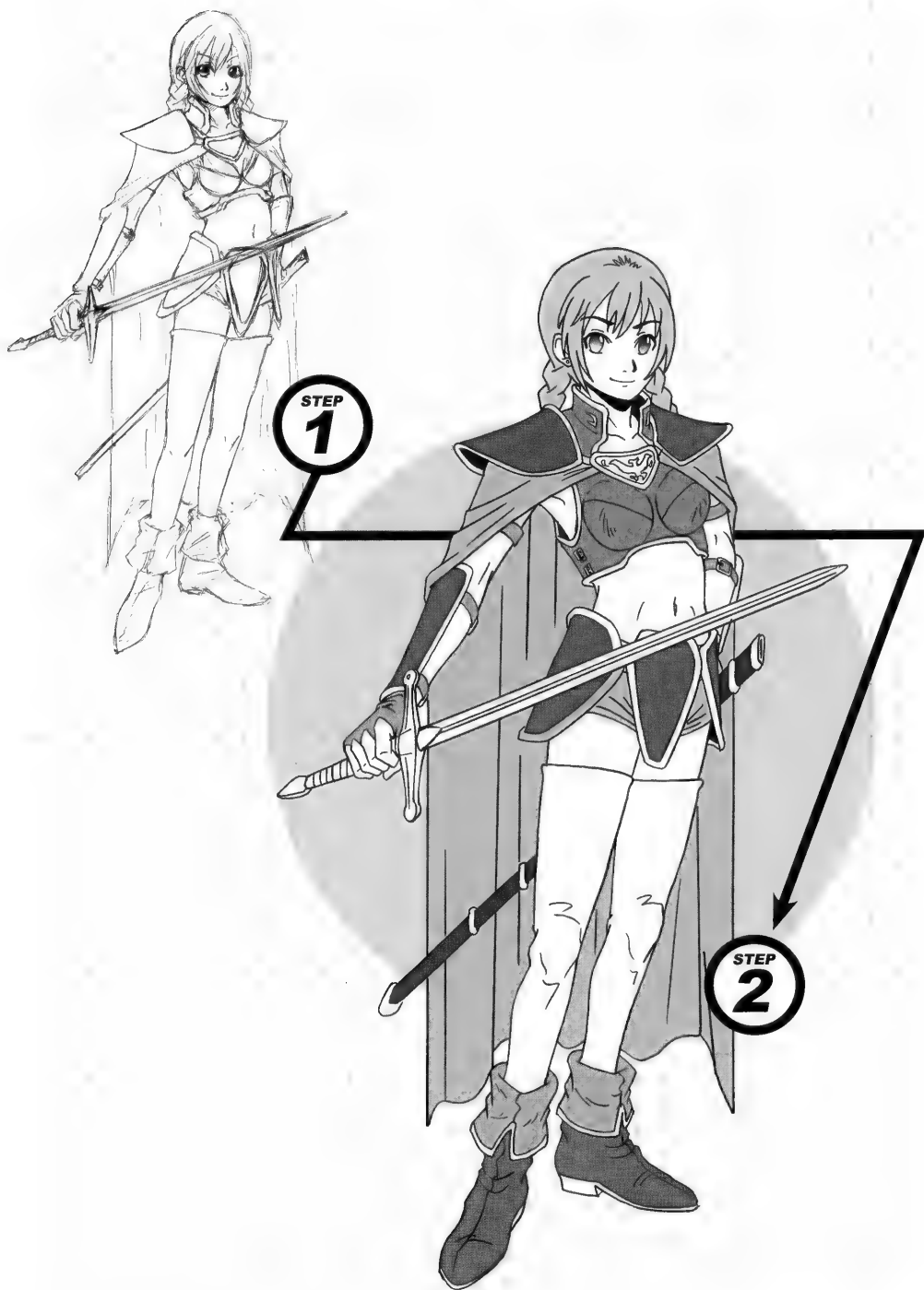
ゲームのキャラクターの中で格闘物と並んで人気の高いRPG系のキャラです。

一般的に中世ヨーロッパを舞台にした作品が多いのですが、実際にはこのような鎧や剣は使用されていません。中世と言っても、大体13~15世紀くらいを差しているのですが、日本では特定のゲームや「ロードス島戦記」などのアニメの影響が大きく、大体こう言ったデザインが中心となっています。

特徴としては胸周りと腰周りは固い材質のものでガードしていますが、お腹や脚などは結構むき出しで肌を露出しています。更に肩などは幅広く大きく取って、シルエット的に勇ましく、格好よく見せるのが基本です。キャラクターによってはマントも必需品で馬に乗った時や振り返った時などにはためかせたりして場面転換の演出に役立てたりします。ブーツは皮製ですが、ちょっと大きめに、動きを分かりやすくし、シルエット的に安定感を出しています。



ゲーム系・RPGの剣士(西洋風)・立ち



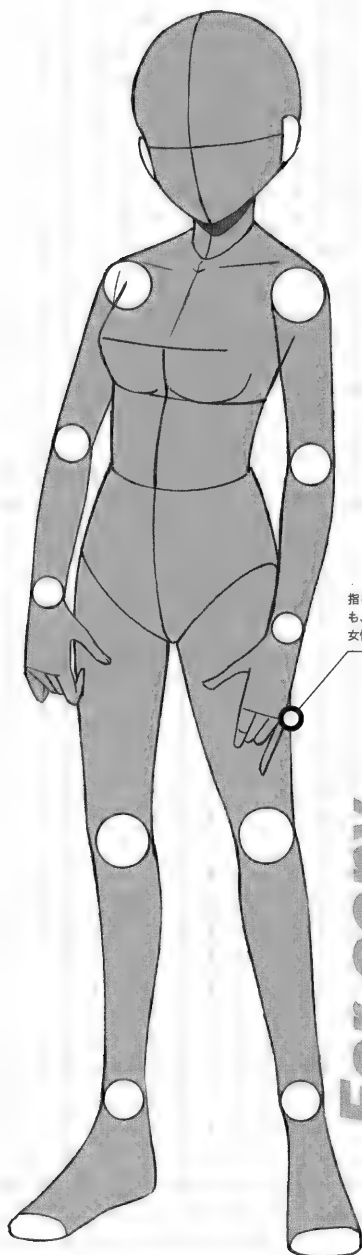
ゲーム系・RPG の剣士 (東洋風) ・ 立ち

ゲームの中に登場してくるキャラクターにおいて、女の子の戦闘系となると中国拳法風のものが多いです。ここではあえてそれに剣を持たせて、東洋風の剣士といったものを描いてみました。

東洋風となると着物を連想してしまいがちですが、アニメの場合では着物

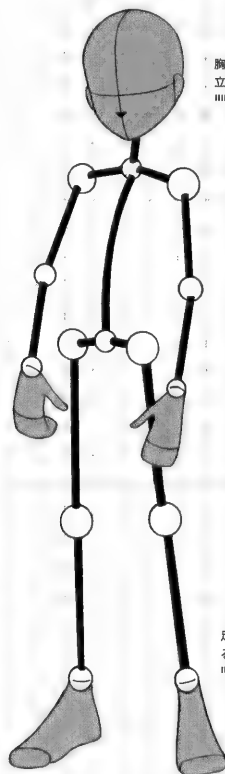
だと動きが限定されてしまうので、和洋折衷のスボンタイプのようなものが良くデザインされます。

性格の設定として、芯の強い固い意志を持ったキャラクターは、両足でしっかりと立ち、曲線の少ない直線的なポーズをとらせませす。



指を揃えて剣(刀)を持つよりも、小指を立てるなどした方が女性キャラらしさがでます。

For copy

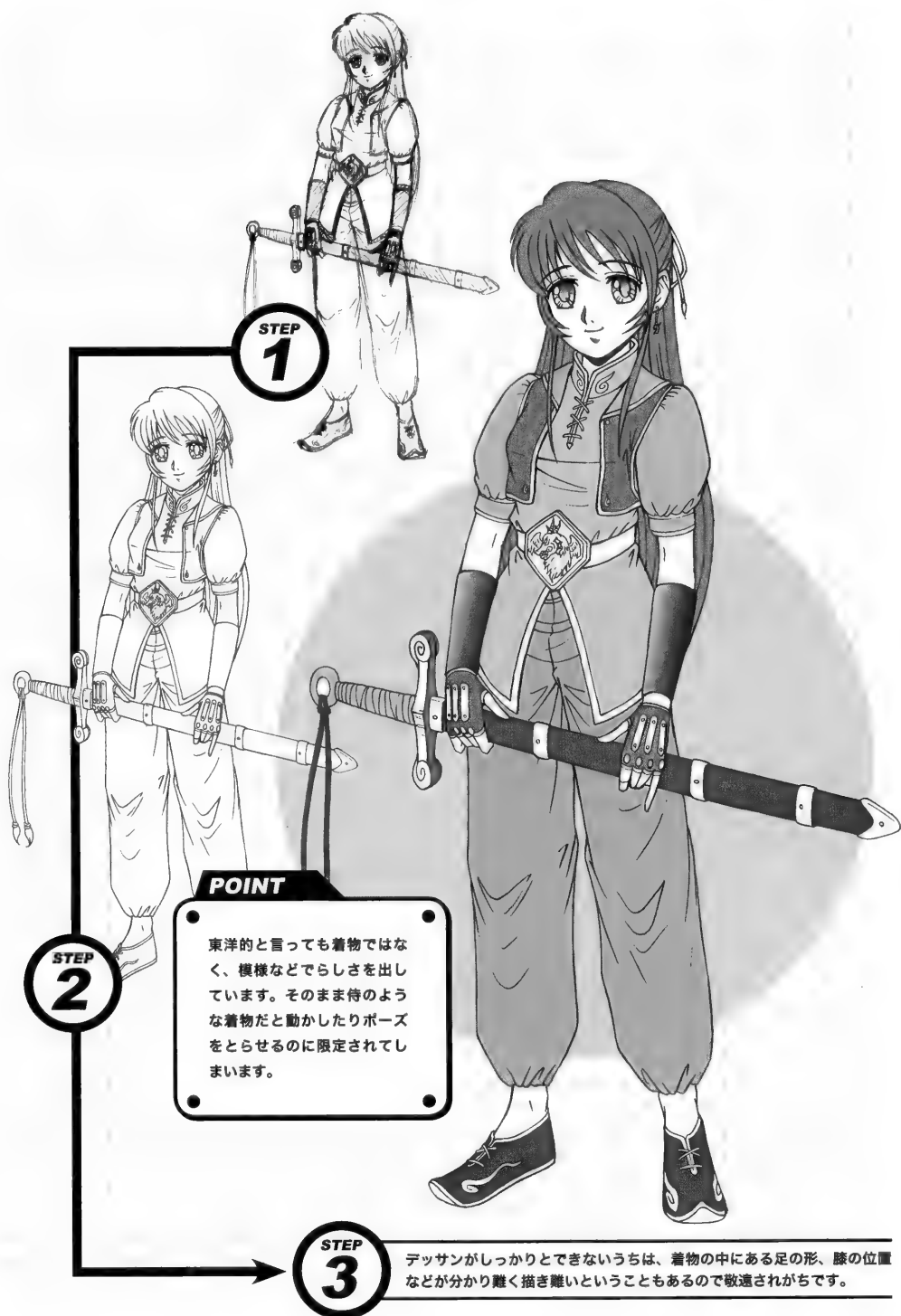


胸を張り、顎を引いて力強く立っている様子を表します。

普通に立っているように見えますが、胸を張っています。その場合、背骨は真っ直ぐにはなりません。

足先は開き、逆八の字になるようにしています。

ゲーム系・RPGの剣士(東洋風)・立ち



ゲーム・アニメ系・武器を持ったキャラクター・立ち

女の子と言えども作品によっては武器を持って登場してきます。単純な立ちポーズと違い、最初から手に持ったポーズというものを針金や木偶の状態から想定しなければいけません。武器自体は作品やキャラクターによって変わるので、これだと言うものはありませんが、攻撃する部分

がどちらに付いているかによって手の持ち方に気をつけなくてははいけま

せん。基本としては親指の先が向いている方が、それに相当しますが、重さもあるので下向きに持つようにした方が良いでしょう。

失敗するパターンとしては、この重さを重視して片手で軽々と武器を持ち、重さを感じさせないようなポーズにしてしまうことが多いようです。

この角度では分かり難いですが、上の方は体から離れて、下は足と同じ位置から手前に斜めになっています。

POINT

槍や薙刀、中国拳法の棍と呼ばれる武器は身長よりも長くなります。

難しい角度ですが、この持ち方が絵的にも格好よく、理にかなっています。

どんな角度でも指をちゃんと描けるように練習しておきましょう。指の描き方で全体のバランスを壊してしまうことがあります。

For copy

ゲーム・アニメ系・武器を持ったキャラクター・立ち



格闘魔法系

ゲームのRPGの世界では、ファンタジーを基本とし、独特の世界観を持った作品が多く、デザイナーの数だけ種類があります。戦士や剣士は、だいたい似たデザインになりがちですが、格闘や魔法を扱うキャラクターは地域(国)や宗教などで区別されることが多く、それぞれに特徴を持たせています。

逆に言うと、どれが良い悪い、好き嫌いかというのは人によって変わるものとも言えます。

ただ、中国風とか法衣団など、慣れない内や資料が少ない時は、元になる好みのものをアレンジした方が、バランスがよくなります。マントや長い裾の衣類は定番と言っていい程のデザインです。

手を広げて、手のひらから魔法を出すイメージです。

男性キャラでも女性キャラでも動きの途中なら内股になることもあります。

POINT

実施には魔法を使う人はいませんが、呪文を唱えて魔法を発するポーズです。自分なりにいろいろ考えてポーズを作ってみましょう。
体全体に動きをつけると同じ方向に向いていないことに気がつきます。

For copy



STEP
1

ラフ



STEP
2

中国風と西洋風が混ざったデザイン。上着とマントは色分けして、濃い色の方がいいかもしれません。もしくは白を基調にするなどにします。

魔法少女

魔法を使う少女は、その世界観によってデザインは左右されてしまいますが、神話や宗教絡みでなければ女の子らしさを強調したデザインが多く、ある意味でお伽話世界や国のイメージに近くなっています。魔法を使う時の道具は重要で、杖、カード、コンパクトなどが出てきますが、正直これらは昔からおもちゃメーカーとのコラボレートで言いますか、スポンサーとの兼ね合いで生まれてくるものです。

ベースとなるものも月とか花など女の子らしさを基にしているものが多く、できるだけロマンチックになるようなものを選びます。作品の対象年齢にもよりますが、肌の露出が多いか少ないかで両極に分かれる傾向にあり、制作者の予想外のところでファン層が生まれたりもします。

POINT

可愛らしい魔法系のキャラクターなら首をかしげたポーズでもいいでしょう。

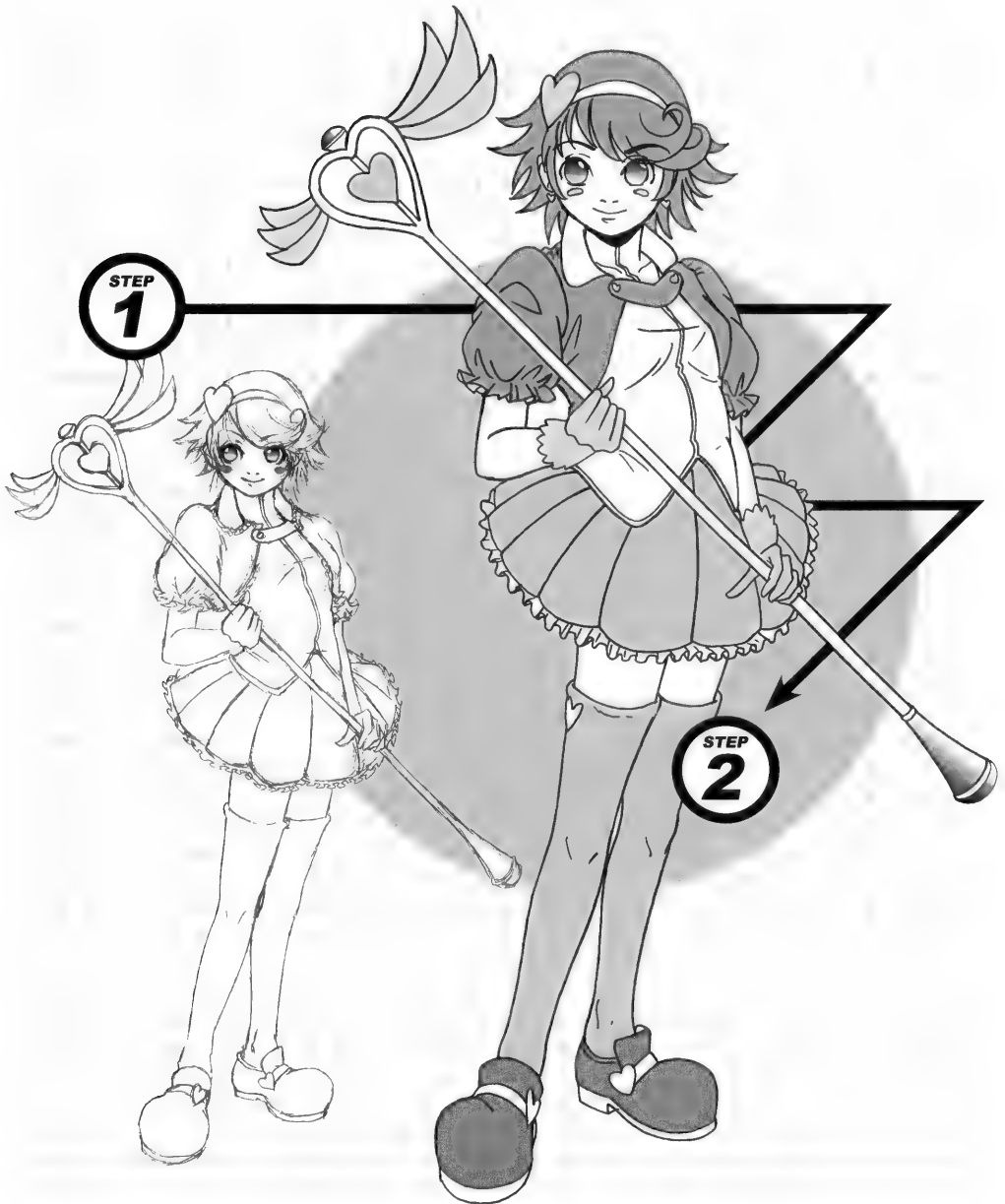
武器か杖は作品の設定とかデザインによっても変わってきますが、両手で持った場合には水平にしないで、どちらかを上になるように描いた方がいいでしょう。

見え難いですが、向こう側の肘の位置もちゃんと考えましょう。

脚の開き方は肩幅と同じくらいです。斜めの構図でも立体的に考えて描くようにしてください。

For copy

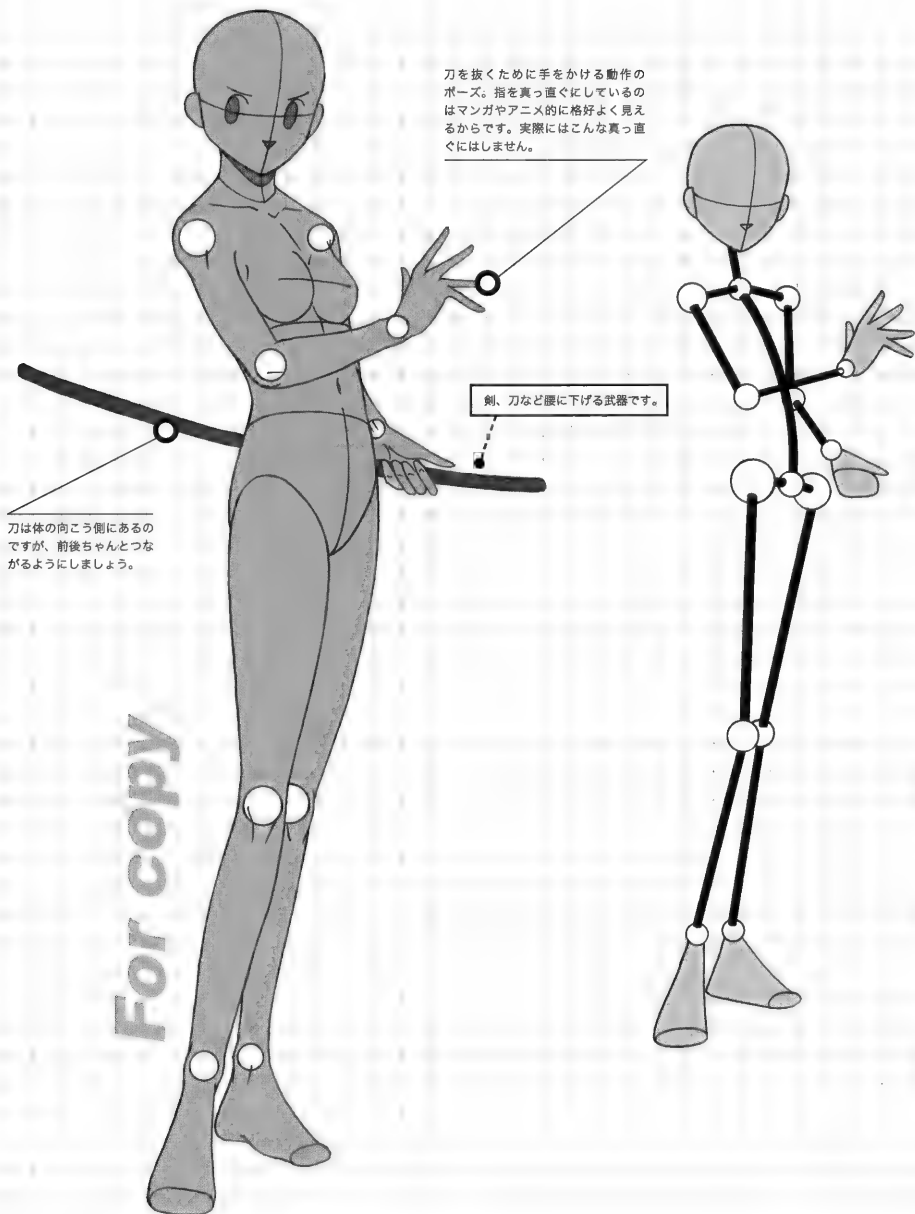
魔法少女



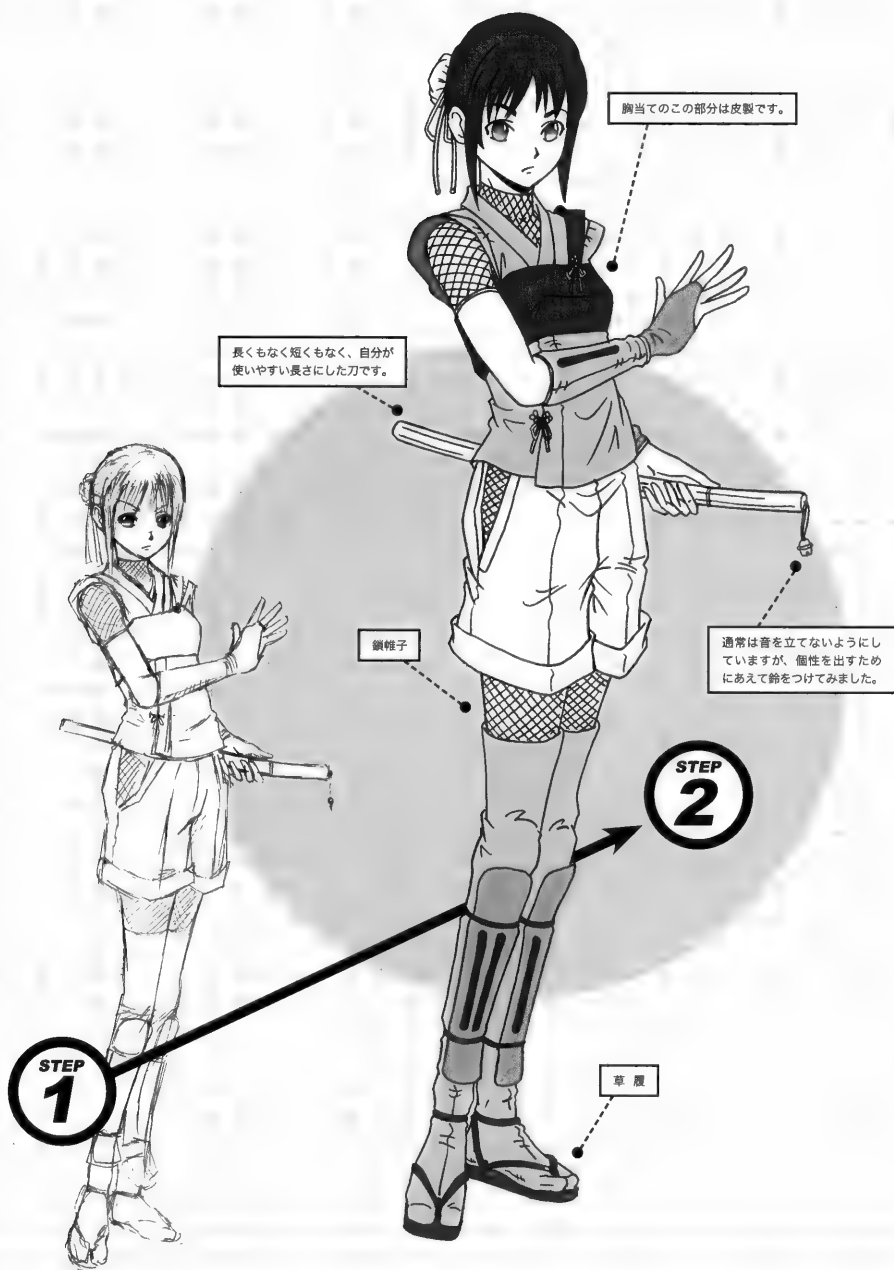
ゲーム系・RPG 和風忍者キャラ・立ち

硬派な RPG では純粋に黒装束の忍者にしていますが、家庭用ゲーム機の普及に伴い、女の子(くの一)のデザインもマンガアニメよりのキャラクターが数多く登場してきました。

基本的な装備自体は周到しつつも、如何に可愛く見せるか工夫が凝らされています。洋風の RPG より肌の露出は少なくなっていますが、ノースリーブやショートパンツのような格好でわりと年齢層は低く見せるようになっています。



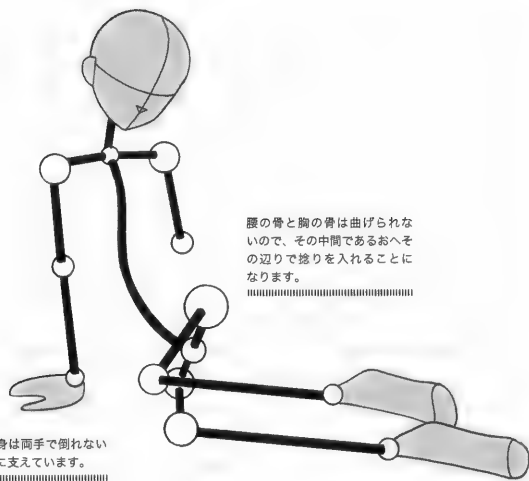
ゲーム系・RPG 和風忍者キャラ・立ち



ゲーム・アニメ系・チャイナドレス・座り

無国籍な作品が多い中、一目で中国系とわかるチャイナドレスはゲームやアニメでは欠かせないキャラクターとなっています。チャイナドレス自体ミニからロングまで、またノースリーブや半袖と様々なデザインがあります。これは何もゲームやアニメだけではなく、現実に中国でもレストランのウェイトレスや綿入れの様な実生活に密着した古典的なものまで、何百というデザインがあります。

現実でも架空の世界でもサイドのスリットは基本ですが、アニメではやわらかい生地で脚を露出しやすくなっています。靴はローヒールというか、ベッタンコのいわゆるカンパージュースタイプが多く、ハイヒールは水商売系か年令の高いキャラクターとなっています。頭の髪をまとめた飾りはゲームのストリートファイターから流行ったもので、あまり一般的とは言えませんが、日本での認知度は高いと言えます。



腰の骨と胸の骨は曲げられないので、その中間であるおへその辺りで捻りを入れることになります。

上半身は両手で倒れないように支えています。

つま先を曲げてしまうと色気は半減してしまいます。真っ直ぐのままにしておきましょう。

POINT

膝を崩したのとリラックスしたものを合わせたようなポーズです。膝の崩し方と体の捻りが相乗効果で色っぽさを強調しています。

For copy

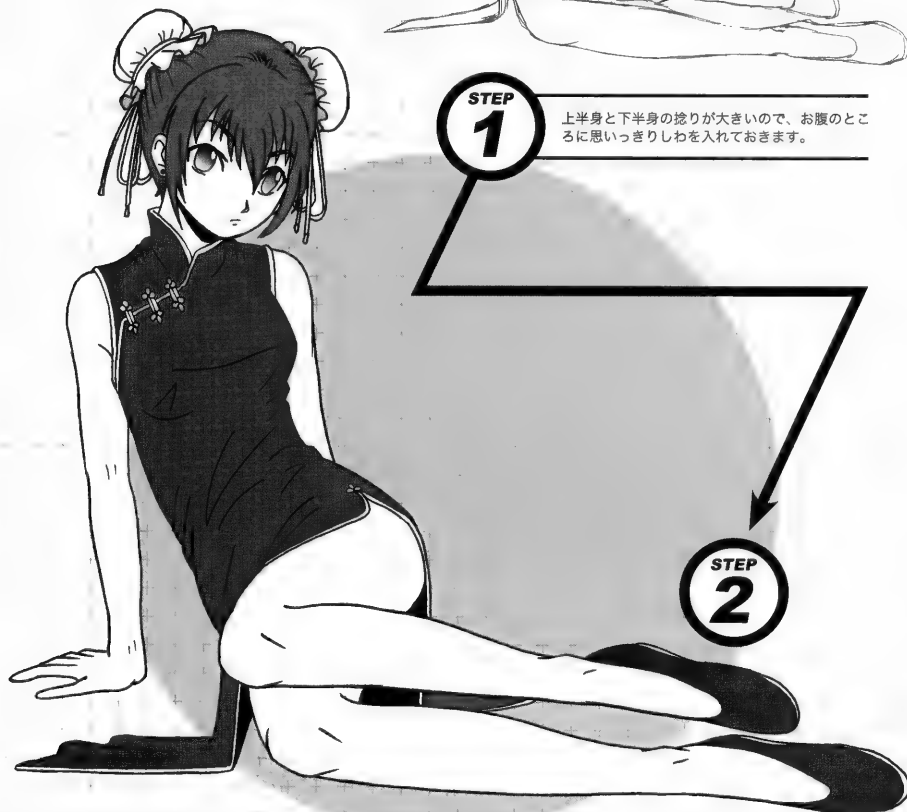
ゲーム・アニメ系・チャイナドレス・座り



STEP

1

上半身と下半身の捻りが大きいので、お腹のところに思いっきりしわを入れておきます。



STEP

2

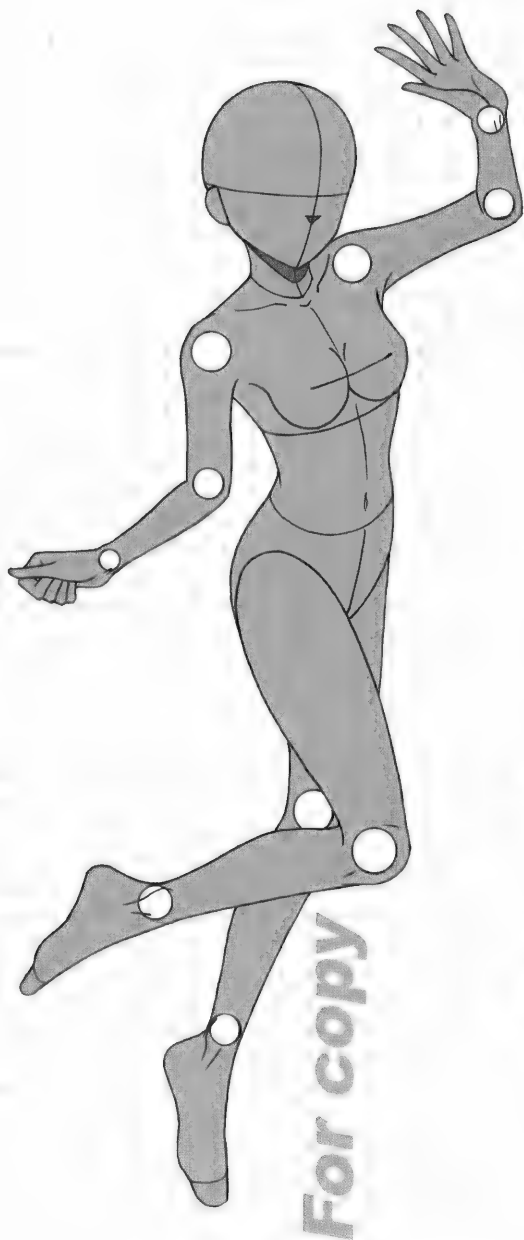
軍服・近未来

軍服と言っても、その種類は古代から現代、そして未来(SFを含む)まで、それこそ星の数程考えられますが、アニメやマンガでよく登場してくるパターンとしては、近未来での地球連邦軍という名称に代表されるようなデザインでしょう。

宇宙戦艦やロボット兵器が多く登場してきますが、基本的には戦闘用

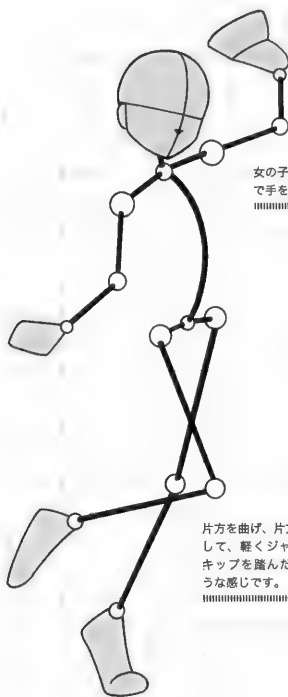
という感じではなく、制服と言った方がイメージに合います。デザイン自体は、詰め襟形が主流で、現代のものと同等か、少し古いデザインをシンプルにしたような感じです。

襟、袖、ブーツ、そして縁取りに濃い色を配置し、アニメーションの動きを目立たせるようにしています。



POINT

一見意味のないポーズですが、ポスターやイラストではよくこういったポーズを使います。盆栽のように左右の手足をバランスよく曲げてみましょう。動きがあればある程、活発なキャラクターに見えます。



女の子らしく、あいさつの感じで手を挙げている。

片方を曲げ、片方を真っ直ぐにして、軽くジャンプしたりスキップを踊んだりしているような感じです。



STEP
1

ラフ

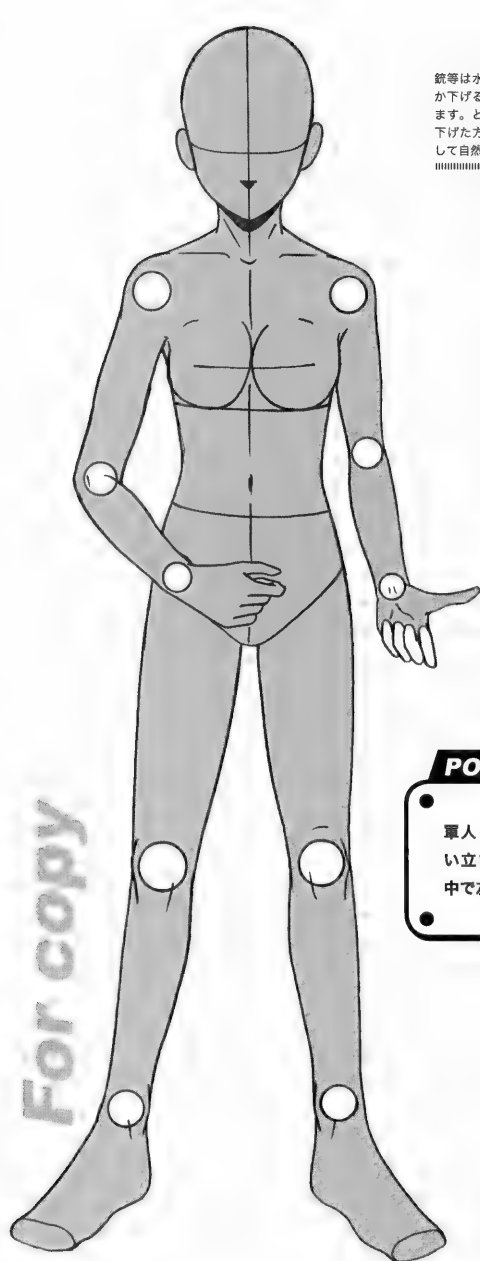
STEP
2

アニメーション用に消書き、着色した例。

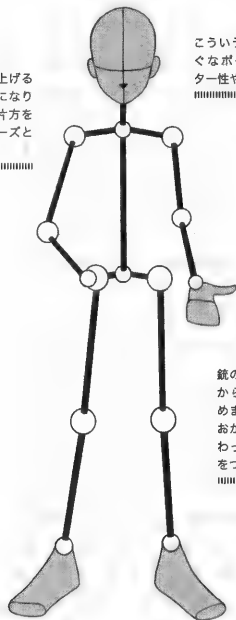
軍服オリジナル-1

ゲームでは、特に PRG 等ではオリジナルな世界観が設定されていることが多く、その中でも西洋のファンタジーなどの中世の要素・素材がよく用いられます。これはドラゴンとかゲーム向きの設定が多いためでもあります。数多くの作品が作られる中で、そのデザイン要素は現代と近い設定でも取り入れられてきました。

現代のものだとリアルなデザインになりがちになりますが、明確に国や種族の違いを現すには、ファンタジー要素を取り入れると描きやすいのです。東洋と西洋だけだと分かりやすい反面、偏見が入ってしまう問題点も出てくるので架空の方が良い場合もあるのです。



銃等は水平にするより上げるか下げるかの方がサマになります。と言いますか、片方を下げた方が、人間のポーズとして自然になります。



こういう設定の場合は真っ直ぐなポーズの方がキャラクター性や設定に合っています。

銃の指定やデザインを考えてから左右の手のポーズを決めましょう。銃のデザインがおかしくなるか手の長さが変わってしまうような失敗に気をつけましょう。

POINT-1

軍人らしく両足を開いて力強い立ち方にします。重心は真中で左右均等の力具合です。

軍服オリジナル-1

POINT-2

軍服、制服系のデザインはバッヂや校章等の装飾品に気をつけるとそれらしくなります。

最近では耳が尖っていてもエルフとは限らず、単純に人種や種族の違いとして用いられるようになってきました。

コスチュームやキャラの他にメカや銃等のデザインに注意してください。

POINT-3

細部のデザインよりも全体のシルエットをイメージしてから描き込んだ方がいいでしょう。

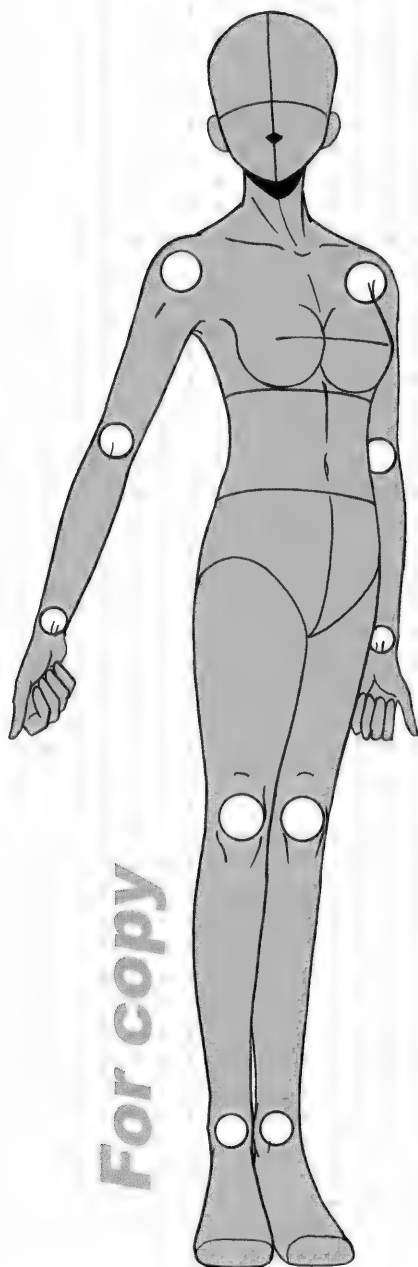


軍服オリジナル -2

一口に軍服と言っても、戦闘用だけが軍服ではありません。日常のコスチュームと同じく礼服もあります。式典等で着るための服以外にも、それを取り仕切る騎乗兵や親衛隊といった普通とは違う軍人がいます。

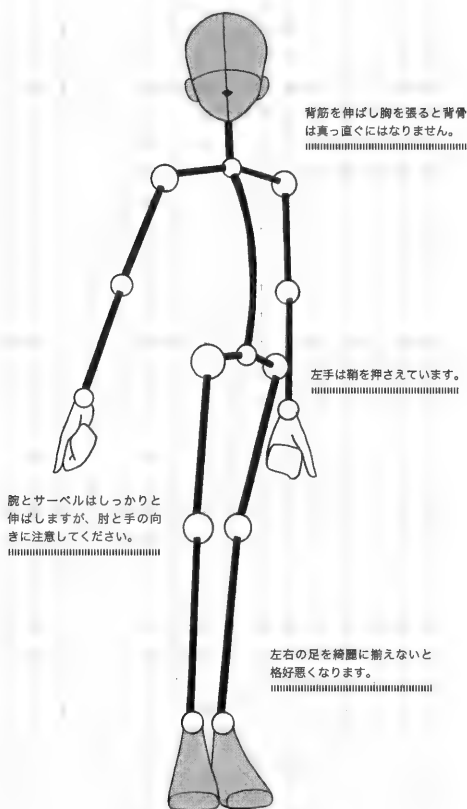
これは、例えば、「頭(かしら)右!」とか「掲げ銃(つつ)!」等の号令をかけた直後の隊長のポーズです。

こういった資料は殆どないのですが、戦争映画等では時々出てきます。見る機会があったらしっかりと覚えておくようにしましょう。



POINT

本物の軍隊でも、親衛隊とか騎乗兵は身長や頭身を揃えています。規定のサイズでなければ、なりたくてもなれません。統一された特殊な部隊なのです。



軍服オリジナル-2



軍服オリジナル-3

軍服というよりもRPGの敵キャラというイメージになっています。これは勉強方法とか発想方法の練習としてデザインしたものです。その練習方法は、既存の作品のキャラクターデザインを自分の世界観とコンセプトで作直して試みるということです。例えば、風の谷のナウシカで、トルメキアのクシャナは自分の作品だと「どういう風にデザインするだろうか？」という発想でデザインしていく訳です。

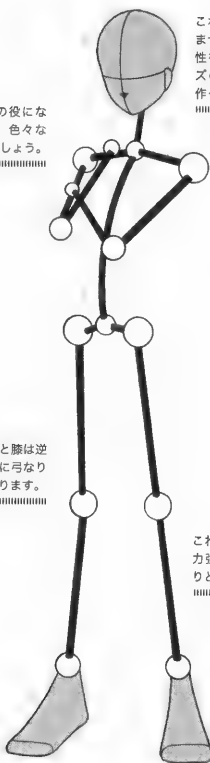
デザインの基本としては、必ず作品全体のバランスを考えて、敵対する仲間、国や種族の違いが分かるようにします。この練習方法なら、単体だけでもやってみていいでしょう。但しキャラが決まっているだけに性格や個性もちゃんと考慮しなければいけません。

POINT

コートやロング丈のコスチュームだと腰の位置は分かり難いのですが、ベルトの位置で想像できたりします。注意して位置を決めてください。



まずは、自分でその役になりきったつもりで、色々なポーズをとってみましょう。



これは一般的なポーズとは言えませんが、キャラの個性や独自性を出すには、こういったポーズのバリエーションを幾つか作っておきましょう。

足にも力が入ると膝は逆に反って、後ろに弓なりになることがあります。

これも他の軍服系と同様、力強く左右の足でしっかりと立たせます。

角度が変わっても、鼻の位置が左右の足の真中に来るように気をつけてください。

軍服オリジナル-3



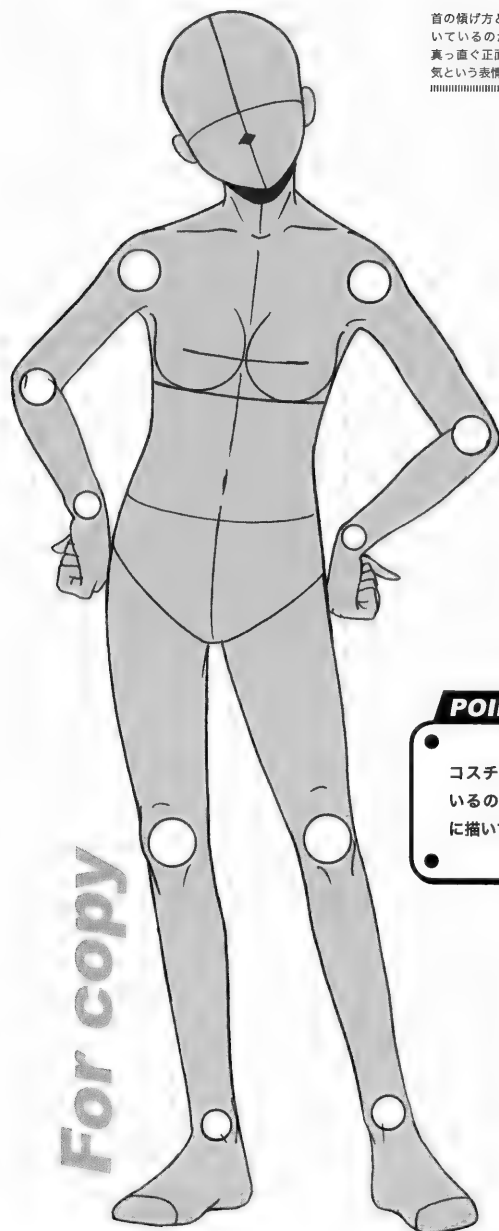
パイロット 1

女性キャラメインの作品では、こういった特殊なコスチュームは減少に登場してきませんが、逆に一部のファンの間では軍服プラス女の子という物も根強い人気があります。

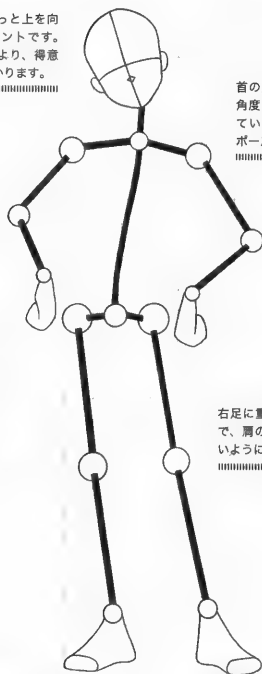
これはパイロットスーツというより、飛行服といった方がしっくり来る、旧日本海軍の物です。現行のパイロットスーツとはかなりデザインが異なっています。

他のコスチュームも同様ですが、古い時代の服装は全体的にゆったりとした作りになっています。又、当時は空軍というものは無く、海軍航空隊と陸軍航空隊に分かれていて、それぞれデザインも違ってきます。

ポーズ自体は腰に手を当て、得意気になっている典型的なS字のポーズになっていて、片足に重心が乗っています。



首の傾げ方とちょっと上を向いているのがポイントです。真っ直ぐ正面向きより、得意気という表情がわかります。



首の角度、胴体の角度、足の角度とそれぞれが別々になっていて、S字、またはZ字のポーズになっています。

右足に重心が乗っている状態で、肩の幅より外側にならないように注意してください。

POINT

コスチュームがゆったりしているの、体もちょっと太めに描いています。

パイロット 1

【名札】

名前と階級が書かれています。

【日の丸】

POINT

時代物、年代物のデザインの特徴は、全体的にゆったりとしたシルエットにすることです。スリムで体のラインにぴったり合うデザインは現代的になります。

STEP
1

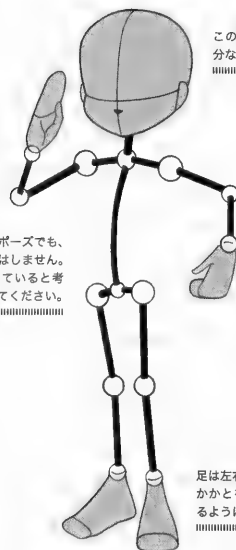
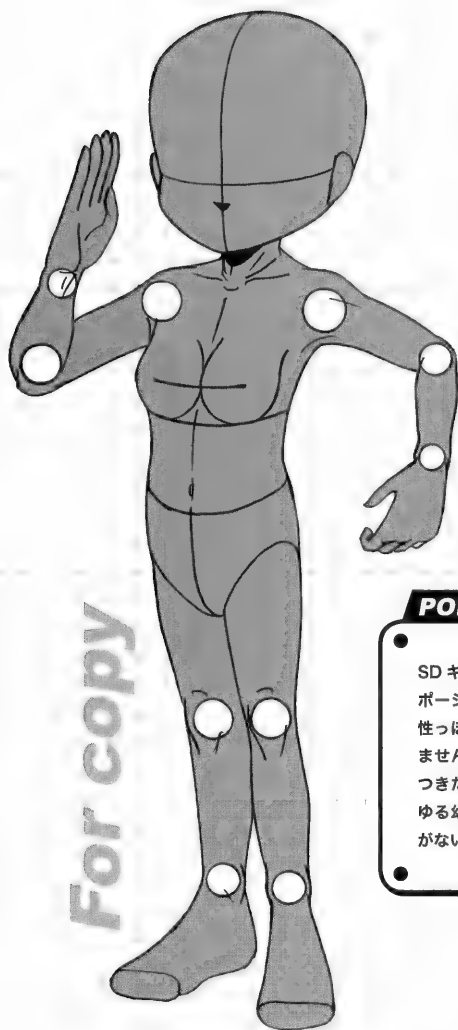
STEP
2

パイロット・SD キャラ（航空自衛隊）

一昔前にはパイロットなどは女の子には無縁の職業で、これを主人公にするだけでも面白い設定だったのですが、現在では、以前は考えられなかったような分野にまで女性が進出してきています。作例のような自衛隊のパイロットも同様で、流石に戦闘機はまだですが、輸送機には既に存在しています。実際の組織を素材として使うには、コスチュームやメカなどには正確さが必要となってきます。自分に興味の無いものであっても描かなければならなくなるのがプロの仕事です。そんな時のためにも資料をどうやって手に入れるのかの心構えをしておいてください。インターネットだけでは限界があります。これは、いわゆるSD化したキャラクターです。アニメーションでは

それ程ないのですが、ゲームの仕事では必ずと言っていい程にSD化したキャラクターを描くように発注があります。これは作品そのもののためではなく、マニュアルや宣伝用に使用するためです。固いイメージを和らげたり、親しみやすくしたりするために必要な作業になるのですが、キャラクターデザインの勉強にもなります。

通常、2-5頭身でSDキャラを描きますが、それぞれのキャラクターが個性と特徴を持っていないと2頭身になった場合に全部のキャラが似通ってしまうのです。逆に言うとリアルタイプのキャラクターでもSDになった時のことを考えると、個別のキャラクターの特徴を意識できるようになります。



この場合は頭の大きさが4個分なので4頭身です。
.....

手に何か物を持ったポーズを骨組みだけで描くとちょっと変になります。この段階から物も考えて描いてみましょう。
.....

直立・気を付けのポーズでも、背骨は真っ直ぐにはしません。常にカーブを描いていると考えて描くようにしてください。
.....

足は左右に並べるのではなく、かかとをつけて逆八の字になるようにしましょう。
.....

POINT

SDキャラになるとリアルな女性のプロポーションとはかなり違ってきます。女性っぽくなるのではと思うかもしれませんが、逆にSDの場合はリアルな体つきだとバランスが悪くなるので、いわゆる幼児体形に近く、ウエストにくびれがない方があります。

パイロット・SD キャラ (航空自衛隊)

時代が新しくなればなる程、パイロットスーツも体にぴったり合うようなデザインになってきます。ただし、様々な備品も身に付けたりポケット類も多くなるので全体的にこちゃこちゃしたイメージは変わりません。

舞台のマークの
ワッペンは架空の
ものです。

STEP
1

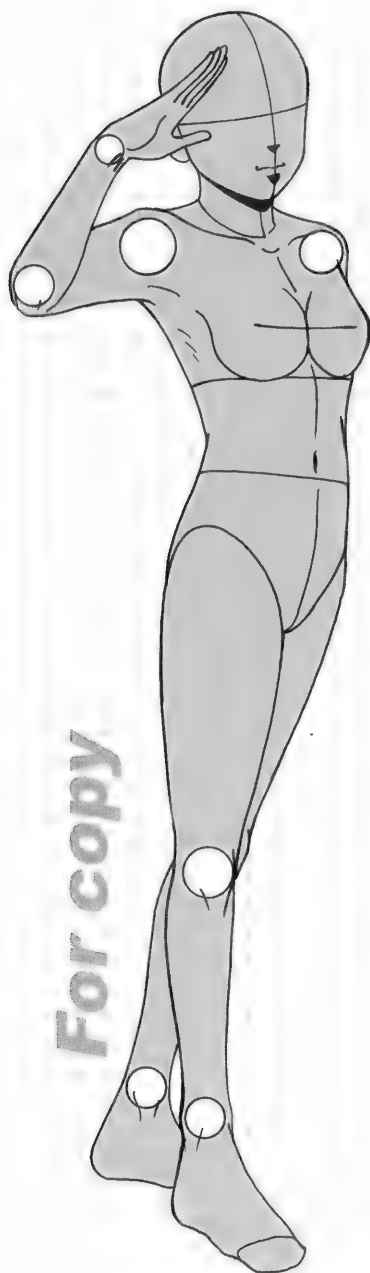
STEP
2

SDに限らず、こういうコスチュームは
いかに細部を描きこむかで、らしさが表
れてきます。ネット上では細部の情報に
限界があるのでミリタリー系の写真雑誌
を参考にした方がいいでしょう。

敬礼

軍服のページでもそうでしたが、軍隊などでは絶対描けないといけないポーズが出てきます。他のポーズは角度とか向きでごまかすことができますが、ポーズとしての敬礼は、そのもの自体、どのような角度でもよいので、まずは描けるようになっておきましょう。

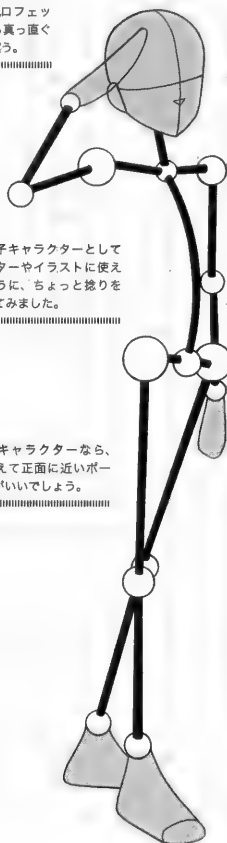
ここでは近未来の宇宙パイロットスーツなどを着せてみましたが、空気が漏れない気密性があるような上下一体形にしてみました。これを着て、ロボットや戦闘機に乗り込むような作品になる訳ですが、部分的に固い素材がついていたりナンバリングしたりしてみると、よりらしくなります。素材によって色分けしても良いでしょう。



POINT

軍隊や警察などの規律を重視する組織なら、こういった敬礼は絶対に必要なポーズです。

手首を曲げるか伸ばすかはそれぞれの設定に応じて変えます。プロフェッショナルな男の子キャラなら真っ直ぐにしたほうが格好いいでしょう。



女の子キャラクターとしてポスターやイラストに使えるように、ちょっと飾りを入れました。

男の子キャラクターなら、足を揃えて正面に近いポーズの方がいいでしょう。

敬礼



STEP

1

ラフ

STEP

2

白を基調にした素材によっての配色
が決め手となります。色を考えなが
らデザインすると良いでしょう。

女教師

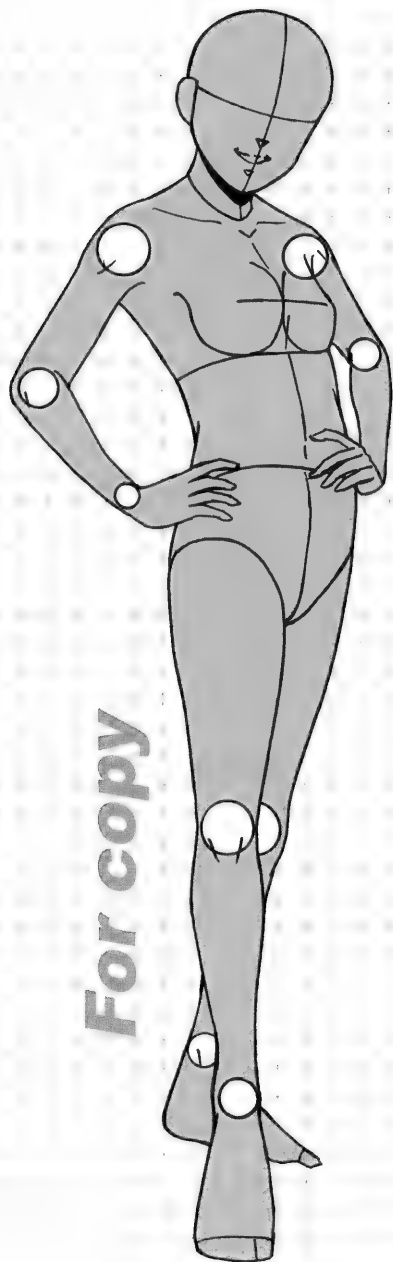
よっぽどマンガ的な作品や時代設定が特殊でない限り、女教師はスーツを着せる場合が大半です。

デザイン的にはいわゆるリクルートスーツと同じような感じですが、濃い色だとそのままリクルートスーツになってしまうので、多少明るい色やブラウスの襟を大きく広げた感じにします。また、髪型はショー

トかロングでも、学校の授業の時はまとめてアップにしています。(私生活に戻ると降ろします。) 眼鏡は必須アイテムと言えるでしょう。ありがちではありますが、やはり欠かせません。靴も学校である場合、ハイヒールではなくローヒールのもので、またデザインもシンプルな形の方がよいでしょう。

POINT

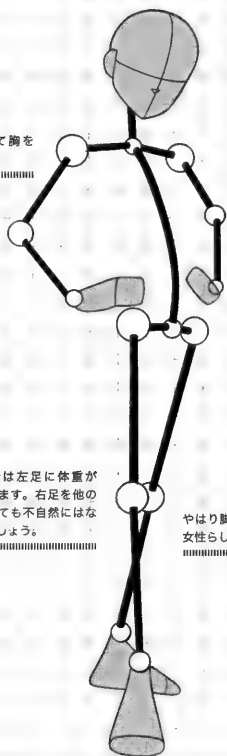
男性、女性に関係なく、偉そうにとか威張っているポーズに見えませんか？



手を広げて腰にあて胸を張っています。

この場合は左足に体重が乗っています。右足を他の位置にしても不自然にはならないでしょう。

やはり脚をクロスさせると女性らしくなりますね。



女教師



体育教師

教師と言っても体育教師となると必然的にデザインは決まってきます。そう、そのままジャージで体操着です。ただし、学生、生徒と違って胸に名前を貼らなくてもよいので、区別するために前開きのジャージを基本とします。髪の毛は運動しやすく、常に縛っておくようにしますが、パーマなどはかけないでストレートのままの方がいいでしょ

う。靴はバスケット用ではなく、ランニング用のものでジャージの裾もちゃんとゴムに脚を通してスッキリとまとめます。

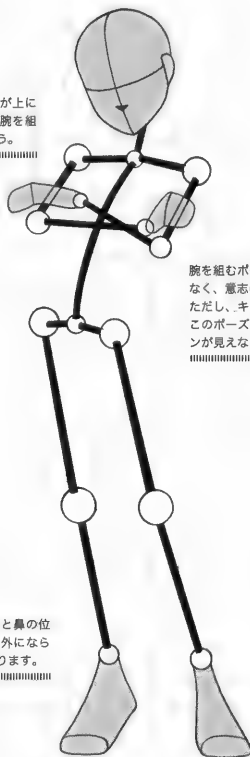
小道具として笛は欠かせないアイテムとなります。基本的に運動をするので眼鏡はない方がそれらしいのですが、年令を高く見せたり学生と区別したりするために使ってもいいでしょう。

POINT

首と胴体、足のラインがZ字になっています。

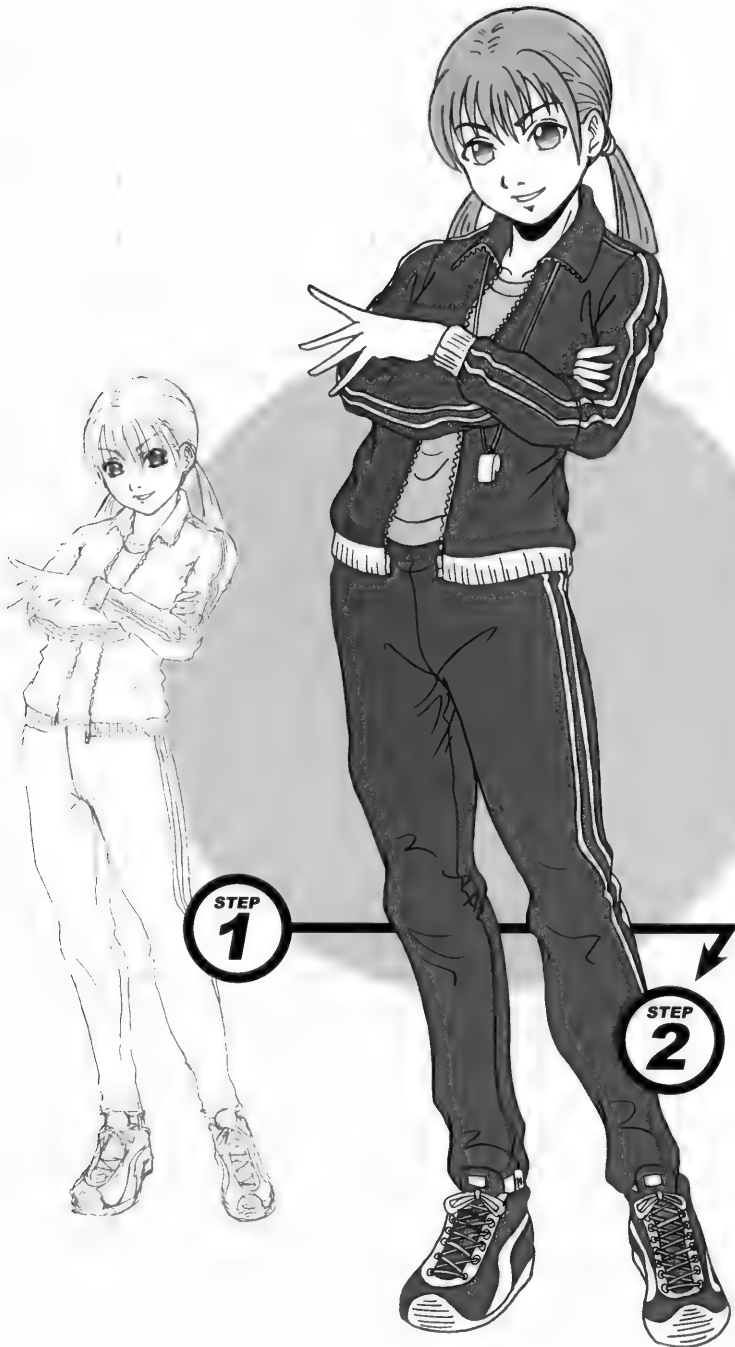


左右の手のどちらかが上になるか、一度自分で腕を組みんで試してみましょう。



腕を組みポーズは、格好いいだけではなく、意志の強さも表しています。ただし、キャラクター設定画の場合はこのポーズは使いません。服のデザインが見えなくなってしまうからです。

足を広げたポーズだと鼻の位置が膝やつま先から外にならないことが良く分かります。



保健室の校医さん

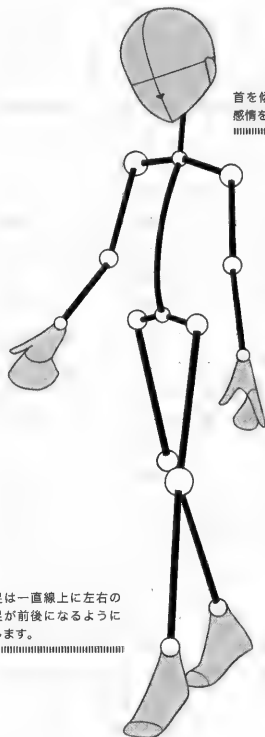
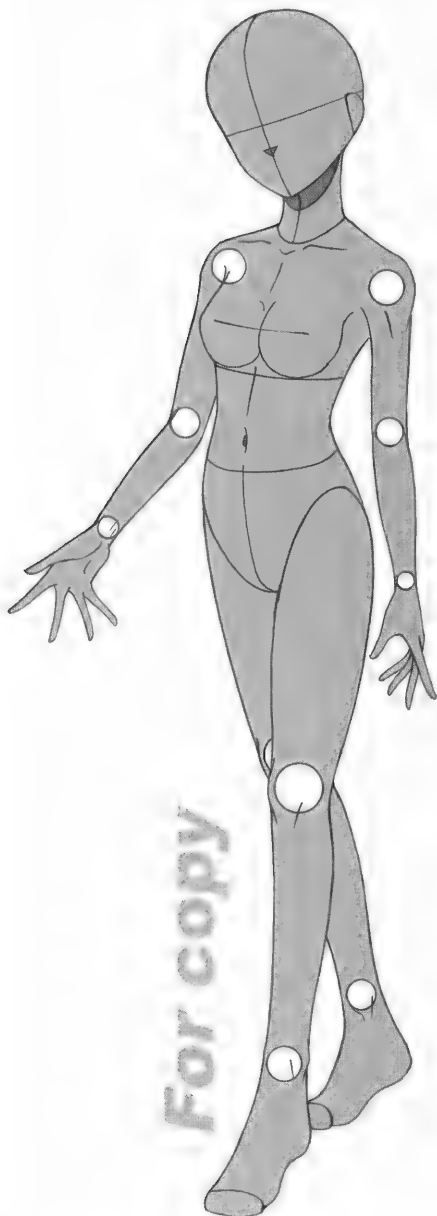
学園もので男の子が主人公の場合、意外と保健室の先生が脇役で登場してきます。一番多いものは、男勝りで主人公が憧れているか、もしくは誘惑されそうなパターンです。純粋な医者と違い、固いイメージよりも大らかな感じにするため、髪を伸ばしていたりミニスカートだったりします。

一応、それらしく白衣を着ていますが、ダブルではなくシングルの

ボタンで、丈も短い方がキャラクターのイメージに近くなります。ただ、リアルな作品の場合は髪も絞り、丈も長くする方が良いでしょう。実はこの作例では実際のもので違っている点が幾つかあります。白衣のボタンと中の制服のボタンが逆になっています。基本的に白衣は男性物でボタンは右側についているのが普通で女性物は左側になるのです。

POINT

シルエットで見ても手を外に広げるか内側にすることでキャラクターの性格のイメージが変わってきます。外は活発なキャラ、内は大人しいキャラに見えます。



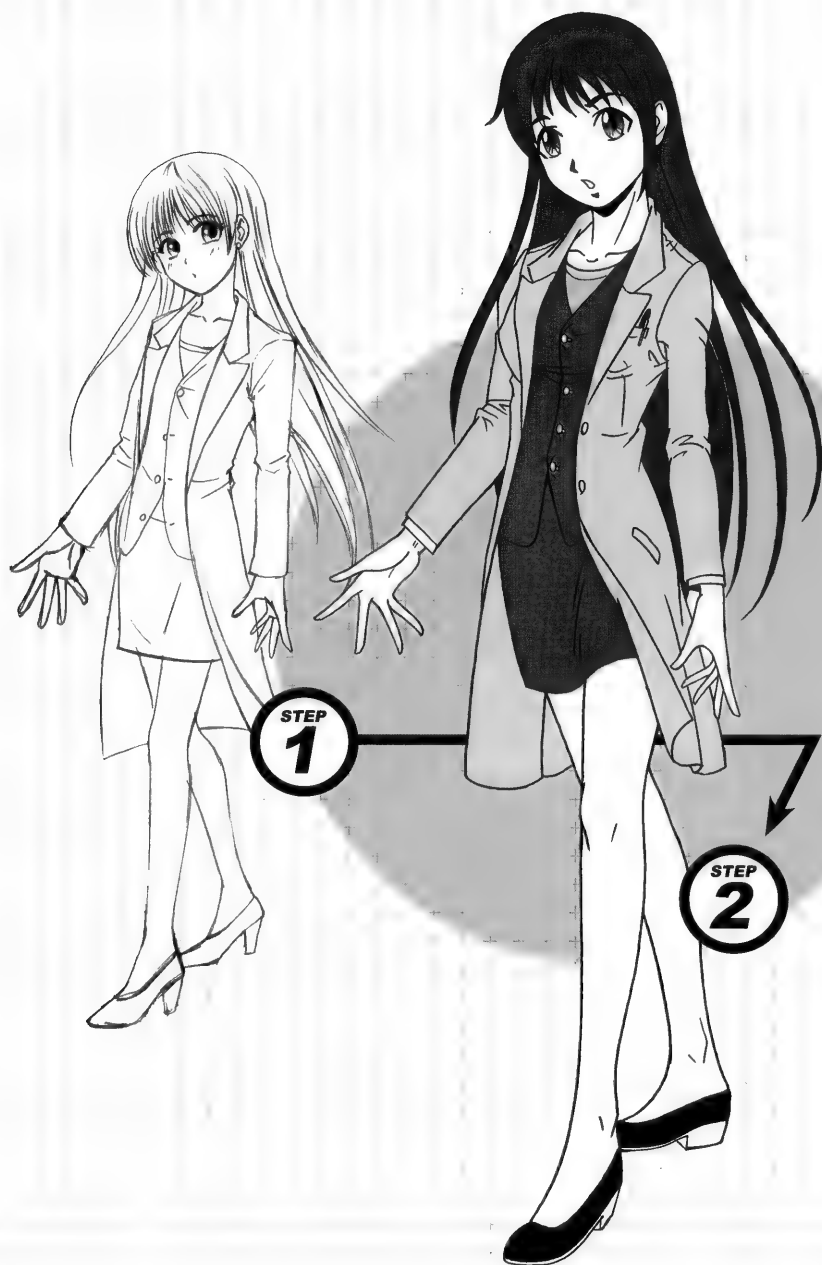
首を傾げるだけ動きが感情を表現できます。

日本のアニメーションやマンガでは指を広げたポーズをよくとります。これは何も演技していないときに描きやすいポーズなのです。

足は一直線上に左右の足が前後になるようにします。

For copy

保健室の校医さん



女医さん

基本的には学校の保健室の先生と変わりありませんが、描き分けるとしたら、ちょっと知的に見えるようにする感じでしょうか？(別に保健の先生が知的ではないと言っている訳ではありませんが)

女教師と同じように眼鏡をかけてもいいでしょう。また聴診器は医者では絶対に忘れてはいけないアイテムの一つです。病院に入院した経

験がある人は分かると思いますが、看護師も医者もポケットにいろいろなものを持って歩いていることが多く、そういった小物を描くことはディテールアップになります。

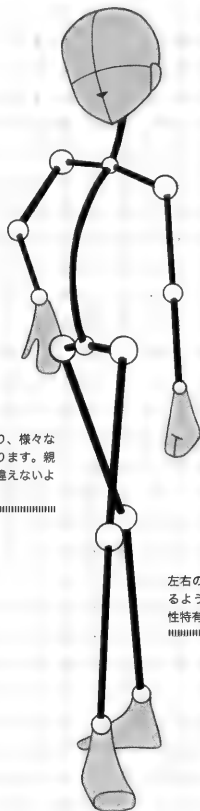
履物は病院内用のスリッパや靴になりますが、必ずローヒールになるようにしてください。



POINT

腰に手を当てての立ちポーズです。首と体、脚がS字、またはZ字になるようなポーズは基本中の基本です。

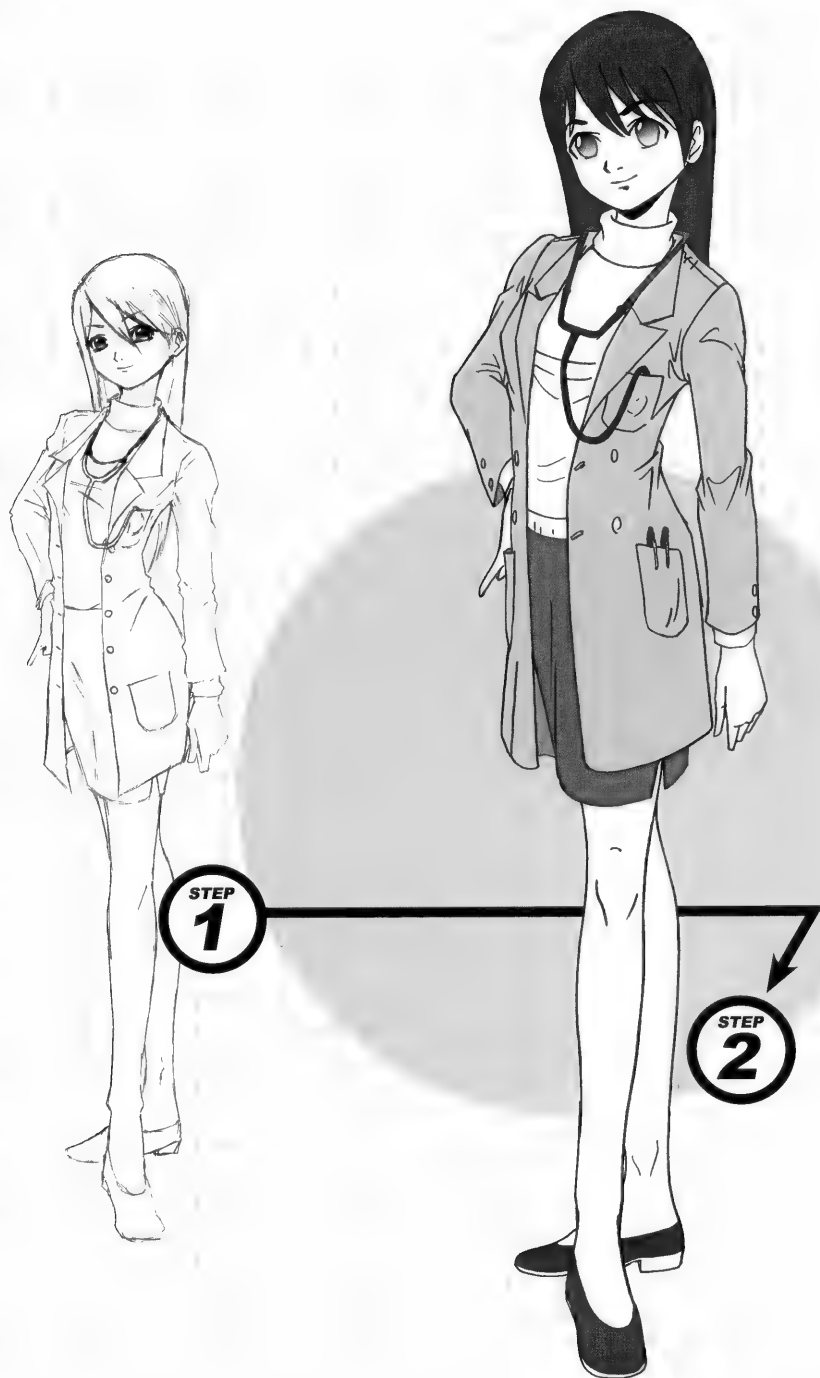
性格を強調していくと、その角度はデフォルメされて大きくなっていきます。



手は広げたり握ったり、様々なバリエーションがあります。親指の位置と向きを間違えないようにしてください。

左右の足が直角(Tの字)になるようにします。これは女性特有の足の開き方です。

女医さん



OL

OLの制服は大体2パターンのキャラクターが考えられます。いわゆる仕事をバリバリこなすキャリア組と、可愛い新入社員として、もしくは後輩として妹的に扱われるキャラクターです。

ここではバリバリのキャリアウーマンのキャラクターを考えてみました。眼鏡を掛けさせてもいいのですが、全体的に会社で与えられた制

服をラフに着こなしているというイメージの方がいいでしょう。ただし、ラフといっても汚らしくはなってはいけません。また実写のドラマよりも頭身があったりするように見えますが、マンガやアニメでは体を細く描く傾向にあるので7頭身くらいでも脚が長く見え、尚且つスカートの丈も短くしているので、よけいに頭身が目立ちます。



For copy

もう片方の腕を組むことによって、その演技や感情は強調されることになります。



考えている方に意識が集中しているので、脚(足)にはあまり力が入っていません。



STEP
1

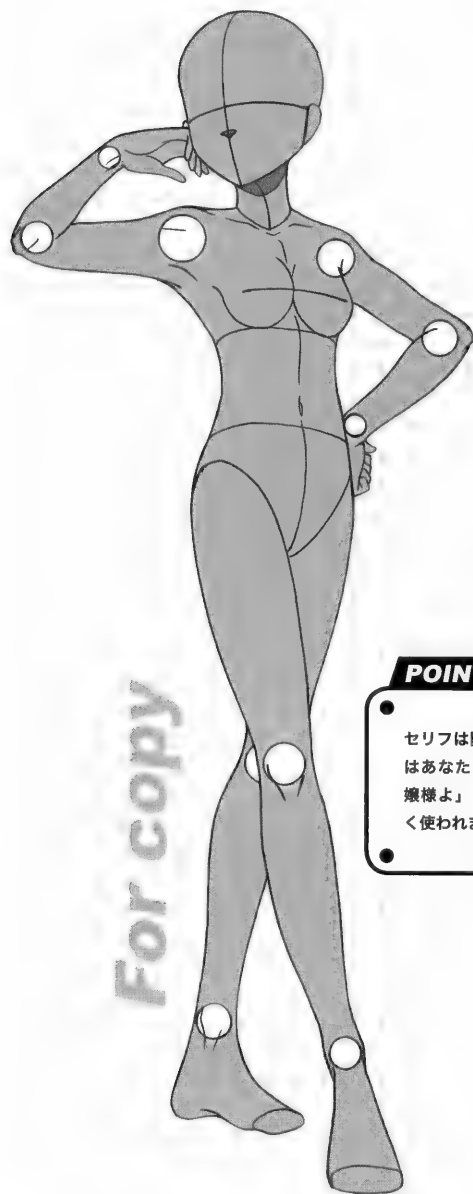
STEP
2

この場合はブラウスのみ。普通はベルトなりベストなり、リボン付きもあります。

アルバイトの制服・立ち

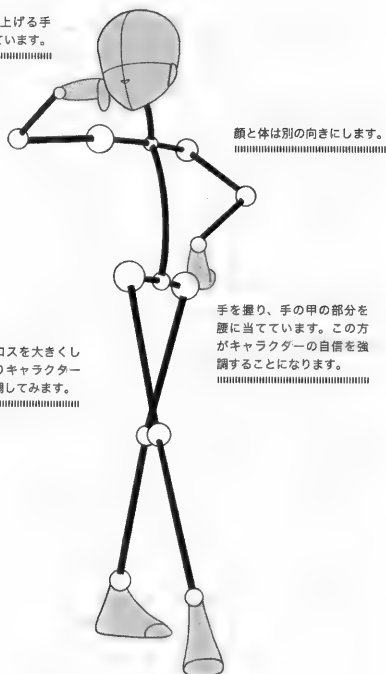
特定の店ではなく、極々一般的な喫茶店やレストランの制服です。パンとかケーキ屋にも使えそうなオーソドックスな形で、ここから色なりエプロンなり、それぞれにプラスアルファしていきます。色の塗り方にもよってしまいますが、ブラウスとスカートのようにも、上下白一色に塗ってワンピースのようにも変えられるでしょう。

職業とポーズは合っていませんが、何か「セリフ」を言わせながらのポーズを想定しながら描くと、性格や何かしらのアピールが生まれてくるのでポーズに悩んだ時には、あるワンシーンでもキャラクターの性格を決めるものを考えることをオススメします。



For copy

長い髪を書き上げる手の動きを表しています。



顔と体は別の向きにします。

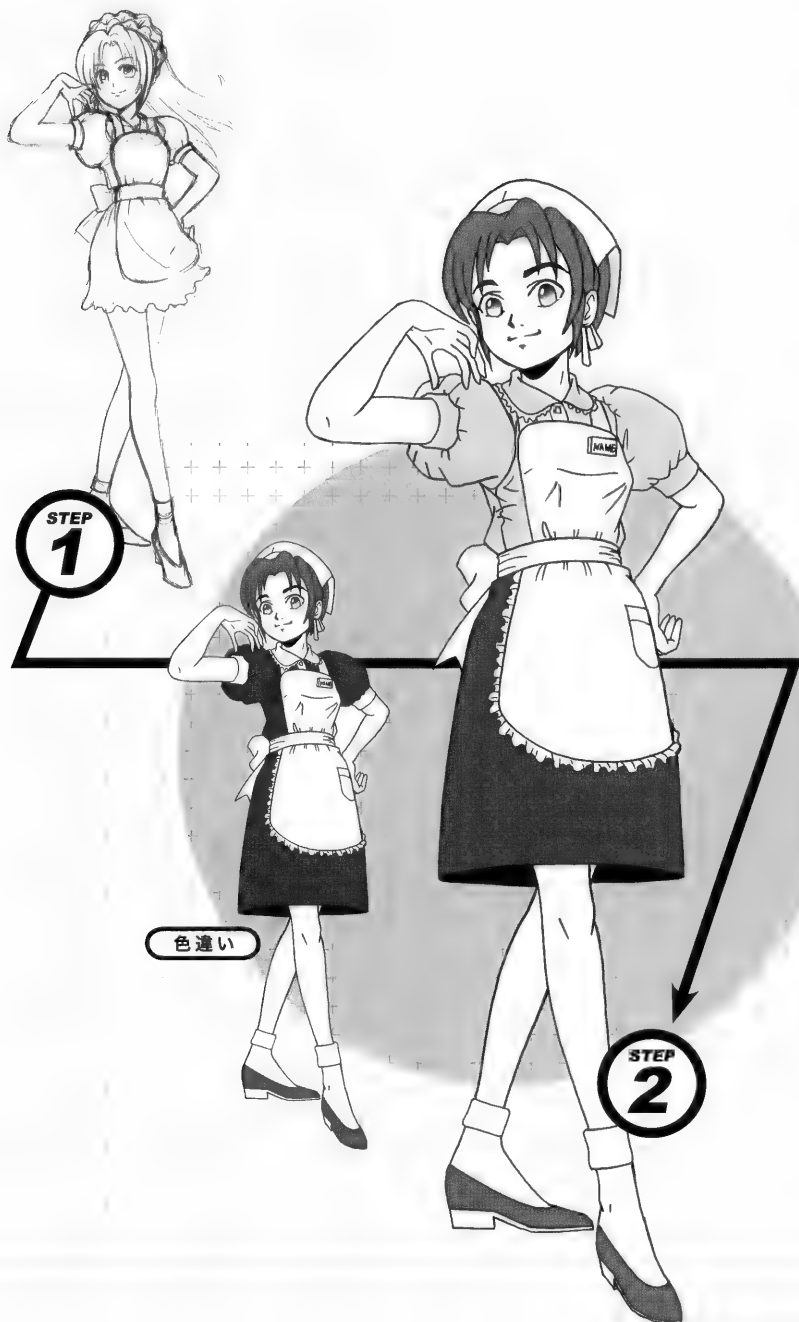
脚のクロスを大きくして、よりキャラクター性を強調してみます。

手を握り、手の甲の部分を腰に当てています。この方がキャラクターの自信を強調することになります。

POINT

セリフは聞こえませんが、「私はあなたよりも階級が上のお嬢様よ」といったポーズによく使われます。

アルバイトの制服・立ち



アルバイトの制服・座り（喫茶店・コンビニのバイト）

ゲームの中で女の子がバイトしている先の定番として、喫茶店やコンビニなどがあります。家庭的な喫茶店なら特徴のない、一般的なエプロンでも OK ですが、実在の店や架空でも特定の店と思わせるのが最近の主流となっています。実際には各デザイナーさんもそこまでは考えていない場合もあるのですが、一般的なイメージというよりもキャラクターをより身近な感じにさせるために、ユーザーの目にしては店のデザインを使うことも多いのです。

たかがエプロンとは思わずに、買い物にでも出た時に注意して見るようにしてください。メーカー品のエプロンでも、カラフルにデザインが凝った様々なエプロンがあります。

ポーズは俗に言う「女の子座り」で、腰を捻って変化を持たせてあります。首を傾げる、腰を捻るなどで1つのポーズだけでなく、キャラクターの個性やあなたの画力にも変化をつけてくれるでしょう。

POINT

単純な女の子座りから腰を
ちょっと捻ったポーズにして
変化をつけました。

右の肩が下がっているの
ではなく、腰の捻りが入っ
て自然に下がるのです。

膝から下を左右に崩して広
げる、いわゆる女の子座り
が良く分かる角度です。

首や顔の角度は変わっても視線は
見ている人に向けましょう。

体が首を真っ直ぐにしてい
ると、固い感じになってしま
います。常に角度を変えるよ
うに描いてみましょう。

スカートの服に隠れても、この形を
意識しないと足首の位置と高さで違
うポーズになってしまいます。

時には左右の足も同じ形
にしなくて変化をつける
ようにしましょう

For copy

アルバイトの制服・座り（喫茶店・コンビニのバイト）

作品や会社によっても違いますが、目線とは逆にハイライトを入れる方が一般的です。また線画のみと色をつけた時では印象が違うので色々試してみてください。

一般的なエプロンというより、特定の店を想像させるようなデザインにして個性を持たせましょう。



膝の皿の向きや形も意識してみましょう。

STEP 1

バイトと言えども名札とかネームをつけることによって、設定にもバックストーリーが付いてきます。

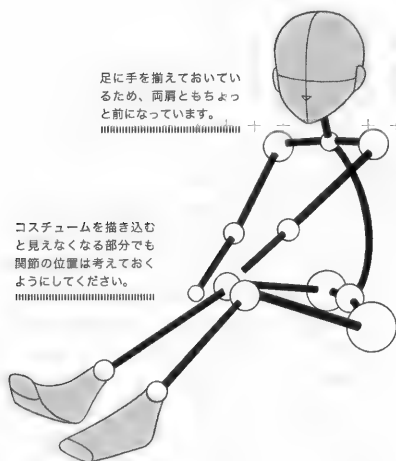


STEP 2

アルバイトの制服・座り（ハンバーガー屋さん）

特定の店ではなく、極々一般的な喫茶店やレストランの制服です。パンとかケーキ屋にも使えそうなオーソドックスな形で、ここから色なりエプロンなり、それぞれにプラスアルファしていきます。色の塗り方にもよってしまいますが、ブラウスとスカートのようにも、上下白一色に塗ってワンピースのようにも変えられるでしょう。

職業とポーズは合っていますが、何か「セリフ」を言わせながらのポーズを想定しながら描くと、正確や何かしらのアピールが生まれてくるのでポーズに悩んだ時には、あるワンシーンでもキャラクターの性格を決めるもの考えることをオススメします。



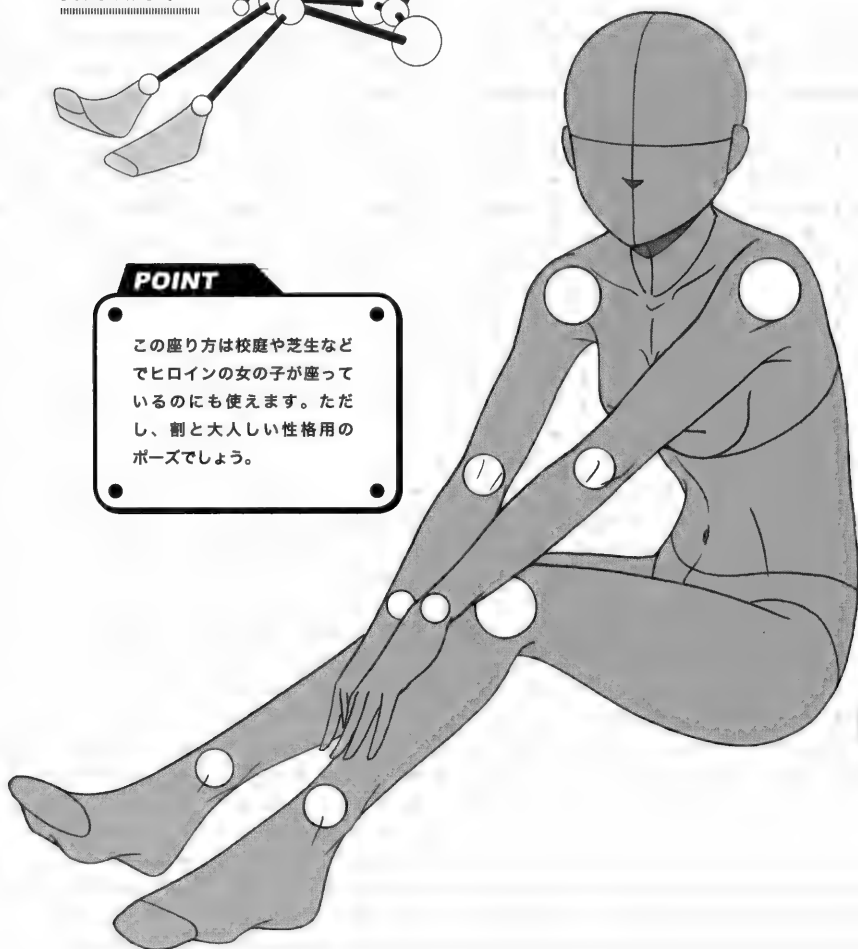
足に手を揃えておいていため、両肩ともちよつと前になっています。

コスチュームを描き込むと見えなくなる部分でも関節の位置は考えておくようにしてください。

難しいですが、背中丸め過ぎず、真っ直ぐにし過ぎず、その中間を目指してください。丸め過ぎるとだらしない、真っ直ぐにし過ぎると力が入りすぎになってしまいます。この例のイメージはリラックスしている姿です。

POINT

この座り方は校庭や芝生などでヒロインの女の子が座っているのにも使えます。ただし、割と大人しい性格用のポーズでしょう。



For copy

アルバイトの制服・座り（ハンバーガー屋さん）



右手の袖の付き方に注意。

立体的に形を捉えているかどうかは、こういった帽子に出てきます。また描いた経験があるかどうかも分かってしまいます。

STEP
1



メーカーや店のマークがあるかどうかでイメージは変わってしまいます。

STEP
2

ベルトだけではなく、ベルト通しにも注意してください。

アルバイトの制服・座り（コスチュームが人気のレストラン）

一部のファンの間では特定のコスチュームが異常な人気になっています。それはちょっと制服とは見えないものもありますが、この作例はそれに似せたものになっています。

このポーズでは制服全体のデザインは分かり難いのですが、一見すると「私服ではないか？」と思われてしまうくらいに洗練されています。ただし、基本としてのフリルやレースはふんだんに使われていて、ツボは押さえられています。

ポーズは女の子の部屋での定番ポーズで特定のシーンやイラストとして頻繁に使われるものです。ちょっと作り過ぎのところがあって時代的には古いポーズでもあります。女の子の心情と可愛らしさを表現するには最適と言えるでしょう。その分、足や手の組み方や背中の丸みなどは難しく、描ききれないうちは、体が硬くなってしまったり、手足の長さなどアッサンが狂ってしまったりするので注意してください。

3DCGなどで、このように背中全体が丸く作られるのは難しいのですが、実際には人間の体は柔らかく、ここまで丸くなります。

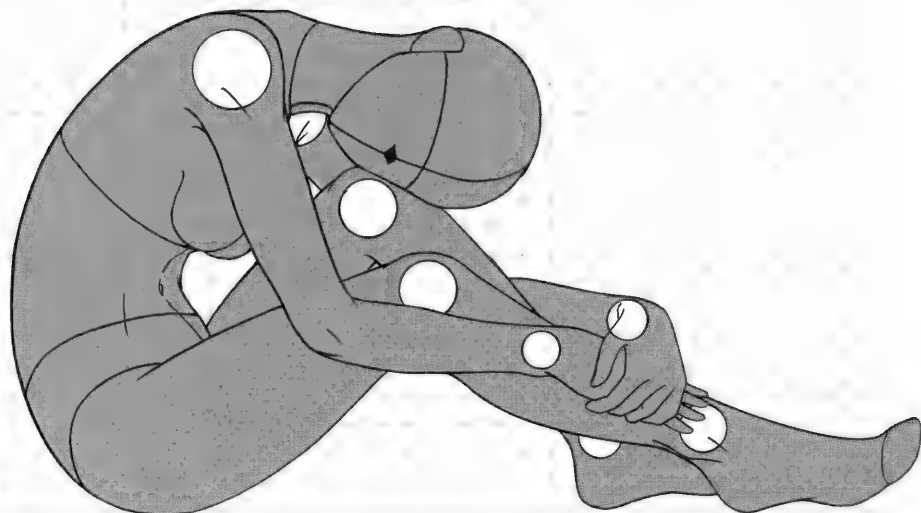
バースがついているのと左右の手足のポーズが違うので、球体関節の位置は微妙にずれています。

お尻と足は同じ高さでないと不自然な画になってしまいます。

見えない左右の肘の位置と長さに気を付けてください。コスチュームを描くと特に見えなくなります。こういう時のために針金などで全体のポーズをとる練習をします。

脚を揃えないで崩した方が格好良いでしょう。

For copy



アルバイトの制服・座り (コスチュームが人気のレストラン)

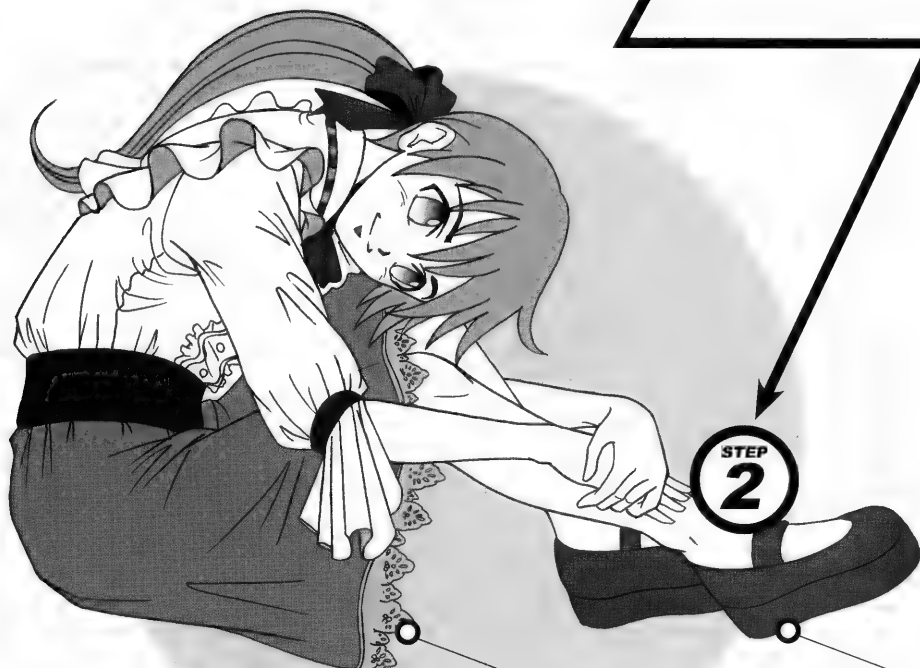
フリルがついたコスチュームは、かわいさを出すには定番です。男女と言わずこれは好んで使われます。

食べ物を扱うバイトなので髪はまとめておきます。ロングのままのヘアスタイルは避けましょう。

スカートの1部ではなく、ベルトとしての機能もあります。



STEP
1



STEP
2

手間が掛かってても、こういうレースがポイントとなります。しっかりと描きこむようにしてください。

靴は現代風にヒールが一体タイプのものにしてみました。

レースクイーン・立ち

レースクイーン、もしくはキャンペーンガールもメーカーやスポンサーごとに違い、更には同じメーカーでも年毎にデザインを変えています。それでも基本的にはワンピースかセパレーツ、それにジャケットを加えたものがパターンで、奇抜なデザインはそれ程多くは無く、カラーリングやロゴで変化を持たせます。

ただ、肌の露出は多くなり、殆ど水着のものや意図的に際どいカットをしたものもあり、それがファンの目を引き付けるポイントとなっています。

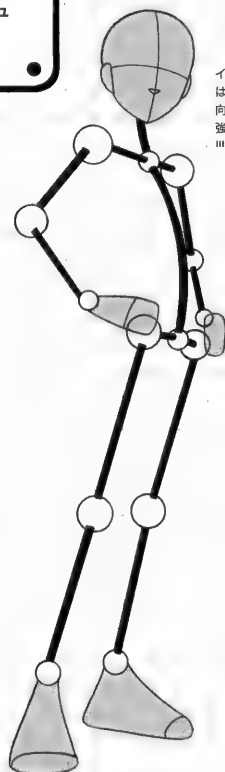
履物はブーツかシンプルなハイヒールが多く、黒系のコスチュームや特殊なデザインでもない限り、白というパターンが多いものです。



指に力が入ると真っ直ぐになります。

POINT-1

腰に手を当てた一番ポピュラーと言えるポーズです。

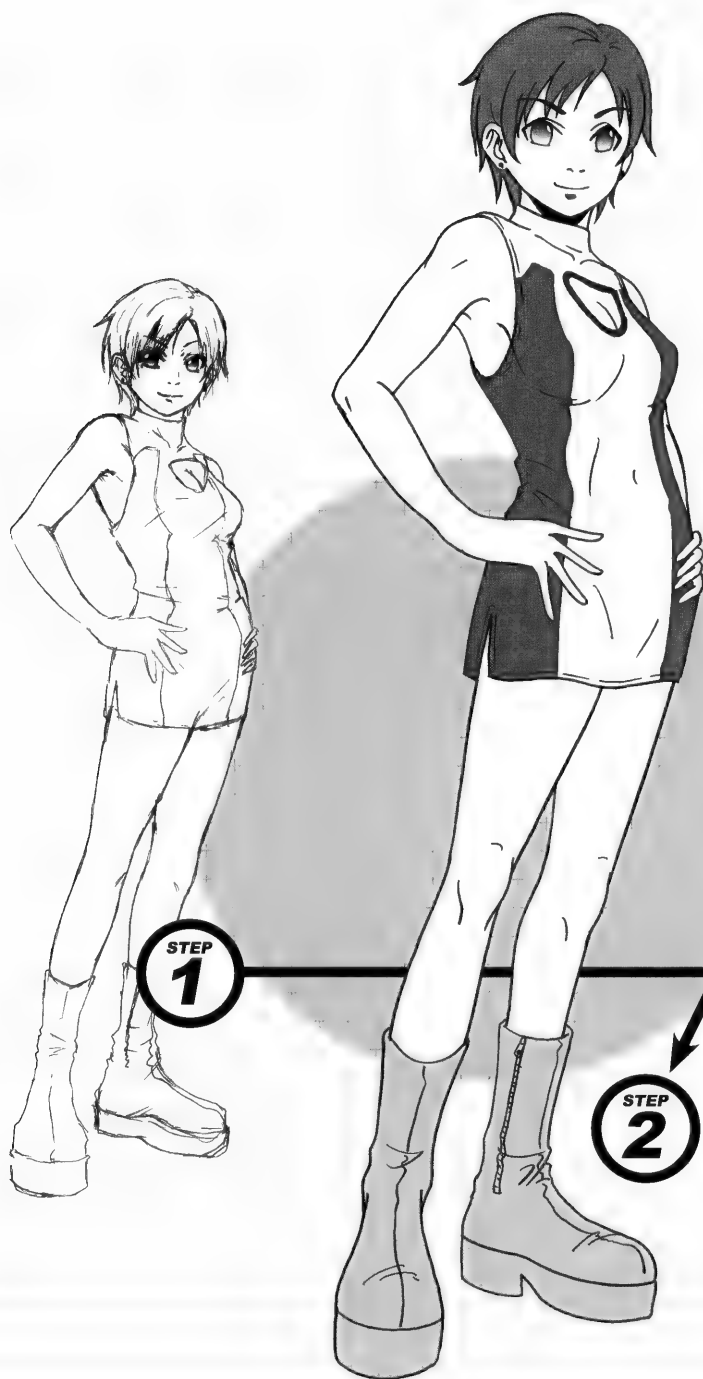


イラストやポスターの場合は、見ている人の方に顔を向けるようにすると印象が強くなります。

POINT-2

他のキャラクターと並べる場合は、パースを合わせ、足の長さも変えるようにしてください。

レースクィーン・立ち

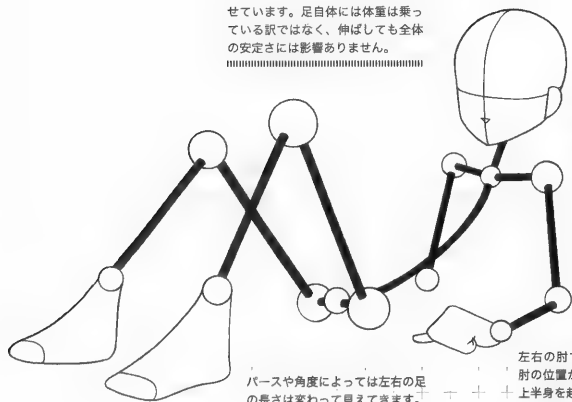


レースクイーン・横たわる

レースクイーンがイベント会場でこのようなポーズをとることはありませんが、あえて難しいポーズをとらせてデッサンの練習になるようにしてみました。レースクイーンのコスチューム自体はメーカー毎に

毎年変わってしまうので、これだといった決まりはありません。勿論、ミニスカートが中心ですが、最近はチャイナドレスのデザインが混ざったものも見受けられます。

左右の肘と腰の3点によって安定させています。足自体には体重は乗っている訳ではなく、伸ばしても全体の安定さには影響ありません。



背骨も真っ直ぐにするより、やや湾曲させた方が女の子らしく柔らかなラインになります。

バースや角度によっては左右の足の長さは変わって見えてきます。

左右の肘で上半身の体重を支えています。肘の位置が頭より腰に近くなってしまうと上半身を捻こしているのは難しくなります。頭より外側が同じ位置になるように注意してください。

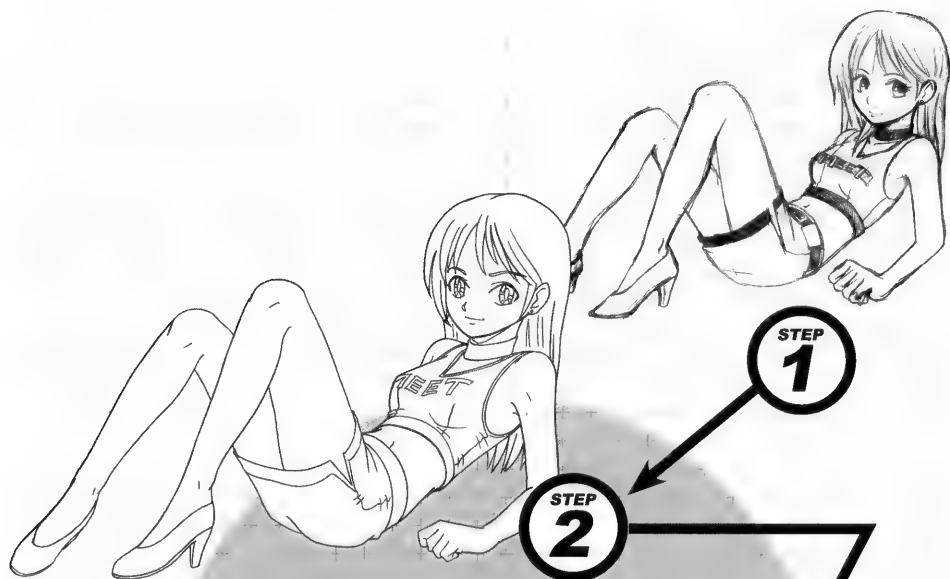
POINT-1

お腹も真っ直ぐではなく、腹筋の膨らみを忘れずにしてください。女の子にもちゃんと腹筋があります。



For copy

レースクイーン・横たわる



POINT-2

胸についているメーカーのロゴなどは体の凹凸にあわせて描かれなければいけません。これはレースクイーンに限らず、Tシャツなどの模様にも言えることで、形を常に立体的に捉えるように注意してください。



靴は意外とハイヒール（ピンヒール）は少なく全体的に厚底タイプのものが多いようです。これは足を長く見せるためにも有効で、ポーズをとるのにも、ピンヒールよりも安定しているので立ちやすいのです。

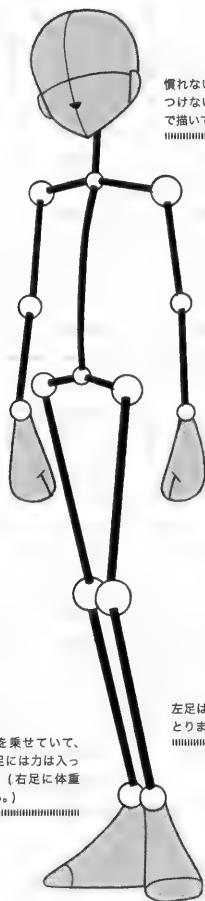
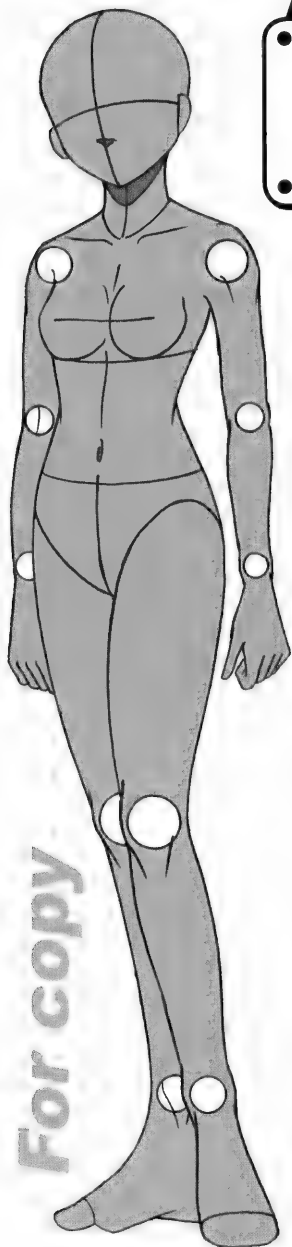
メイドさんの制服 1・立ち

メイドさんの制服は、通常大人しく仕事がしやすいように動きやすいデザインであるべきです。しかし、マンガやゲームの世界では、いかに可愛らしいかに重点が置かれています。基本的には紺色がベースになっていて、エプロンにリボンやフリル、レースがついています。ただ、ここ数年カラフルな色とゴスロリと同じくらいに装飾が増えて派

手になる傾向と、古典的なデザインに戻るという傾向の2つに別れてきています。また、それはスカートの丈にも表れていて、派手なものにはミニ、古典的なものにはロングとなっています。これはキャラクターデザインの基本と好みに沿っており、ミニは活発なキャラクターで、ロングは大人し目のキャラクターに別れています。

POINT

最初は頭身を決めてから全体を描くようにしてください。
足が紙に入りきらないというのが最も悪い描き方です。

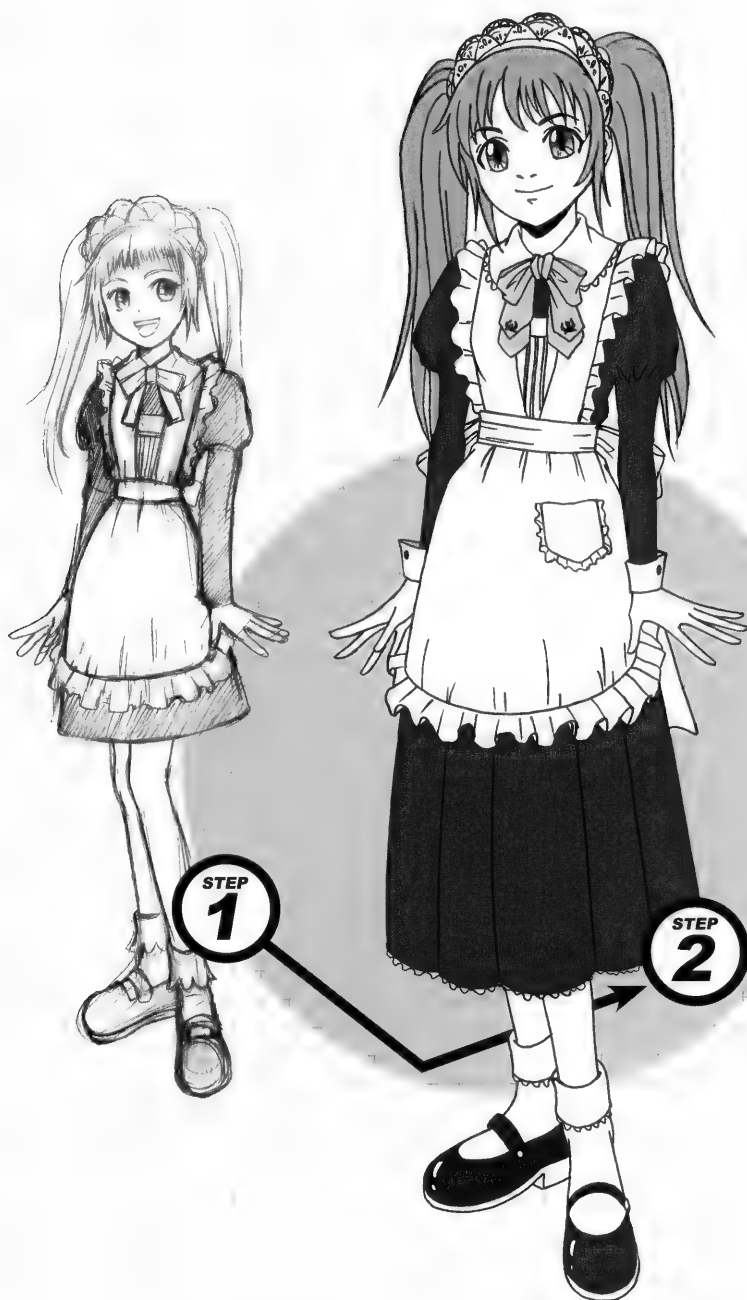


慣れないうちは首に角度をつけしないで真っ直ぐのまま描いてみましょう。

左足は力を抜いてポーズをとります。

片足に体重を乗せていて、もう片方の足には力が入っていません。(右足に体重が乗っている。)

メイドさんの制服 1・立ち



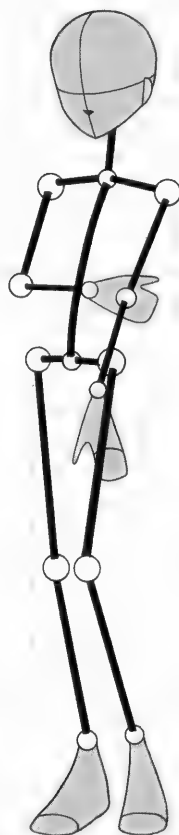
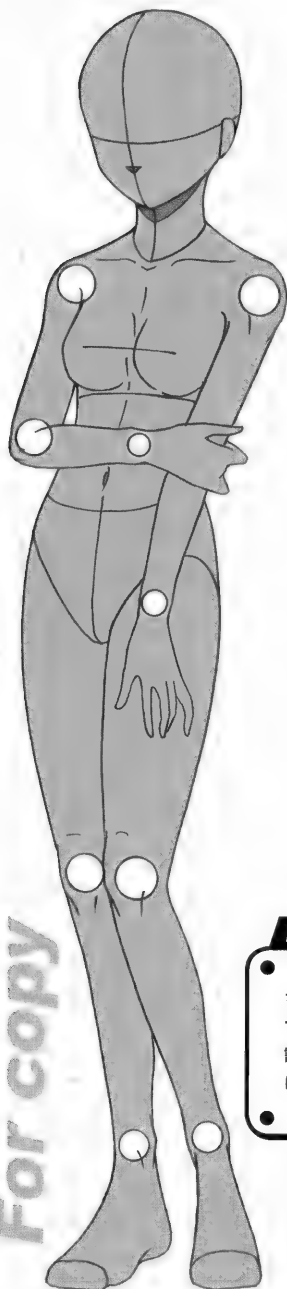
メイドさんの制服 2・立ち

フリル付きのエプロンはメイドの制服には欠かせないものですが、中に着ているブラウスとフリルが被らないように気をつけたいものです。実際には役に立たないような袖口のカラーもデザインを引き締め

るため、可愛く見せるためとして欠かせないものです。エプロンにポケットを付けるか付けないかというところで、フリルなしだと現実的過ぎるという理由から何も付けないパターンも多く見られます。

POINT-1

腕のポーズだけでなく、体全体をシルエットで見ただけの場合、体のラインに手が隠れてしまうようなポーズは、大人しいキャラクターに見えます。



片方は下げたままで体の前で腕を組みます。このポーズは大人しい性格の女の子で恥ずかしがりやの性格に見えます。首を下げてうつむいているので、よりその性格が強調されています。

POINT-2

ちょっと斜めのポーズや構図でも鼻の位置と足の位置を確認してください。そうすることによってあなたは上達します。

For copy

メイドさんの制服 2・立ち



メイドさんの制服 3・座り

メイドさんの制服のバージョンも作品の数だけありますが、基本的にエプロンは必需品で。更にリボンの結びを大きく取り、文字通り、リボンに見せるようにします。

エプロンの紐自体は、必ず背中でクロスさせるようにします。また、フリルを両サイドにつけるか、途中からなくすようにしなければ、片

側だけだと背中に回った場合に逆転してしまいます。

頭につけるレースも、様々なバージョンがあります。イラストの場合は細かく描きこんでも良いのですが、アニメーションやマンガなど、複数枚描かなければいけない場合は、省略しやすい形をデザインしたほうが良いでしょう。

肩に力が入っているために、肩甲骨のふくらみができます。背筋はまっすぐというより弓なりに反るぐらいになります。

上半身は前に出ていますが、両手で体重を支えています。これだけ前傾になると、支えがないと転んでしまうので、必ず手で支えるポーズにしてください。

このポーズでは足はつま先しかつけないものです。どんなに体や足首が柔らかくてもこれが限界です。

POINT

ひざと足で座った例。これもメイドに限らず水着のグラビアで良く使われる、色気を意識したポーズです。女の子の可愛らしさを表現しています。

For copy

メイドさんの制服 3・座り



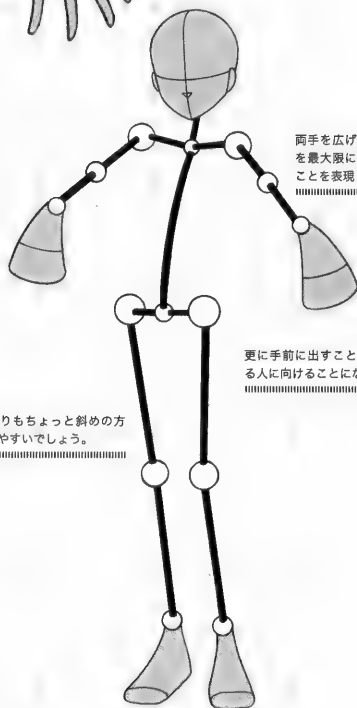
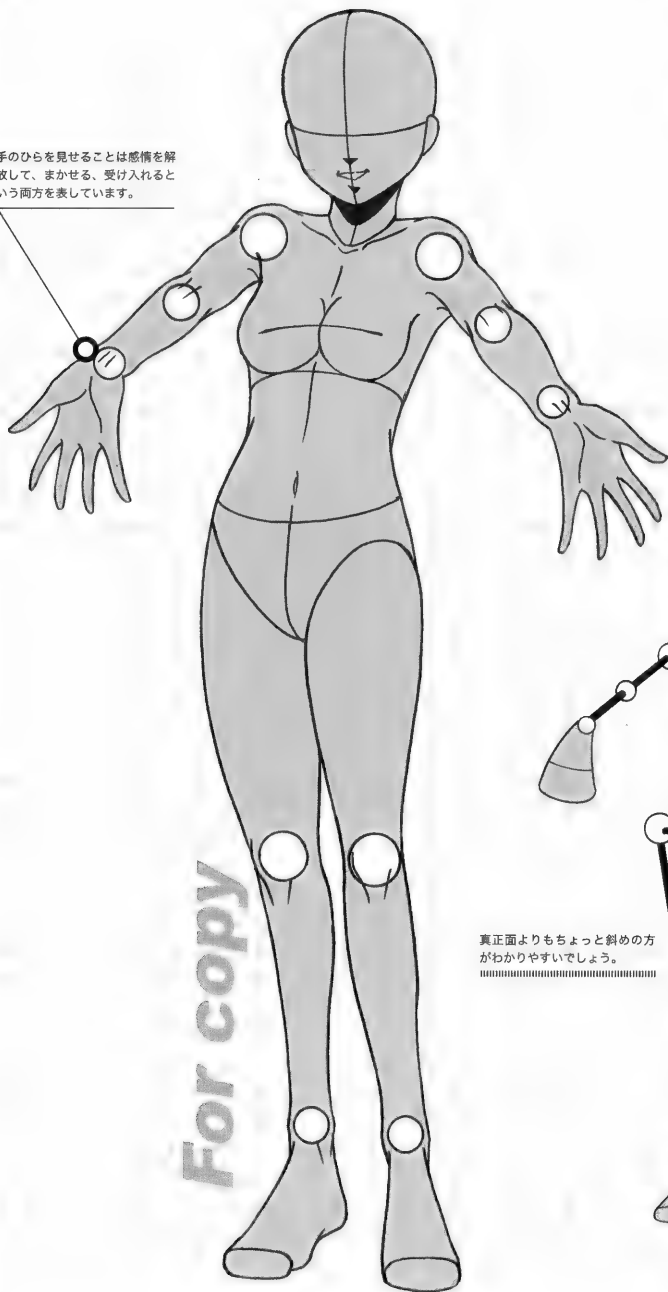
サンタクロース

女の子キャラのサンタクロースのコスチュームは、アニメやマンガ、ゲームでは欠かせないものとなっています。本編だけではなく、クリスマスシーズンになるとグッズや雑誌の表紙等にサービスのために登場する場合があります。プロでキャラクターデザインの仕事をし

たことがある人は、殆どと言っていい程、サンタのコスチュームを描いた経験があります。

女の子の場合だと、ストレートにサンタのコスチュームにするより、より可愛らしくしたり、肌を見せたりするようなデザインにします。

手のひらを見せることは感情を解放して、まかせ、受け入れるという両方を表しています。



両手を広げているのは感情を最大限に外に向けていることを表現しています。

更に手前に出すことで、見ている人に向けることになります。

真正面よりもちょっと斜めの方がわかりやすいでしょう。

サンタクロース



STEP

1

ラフ

STEP

2

様々なデザインを考えてみましょう。

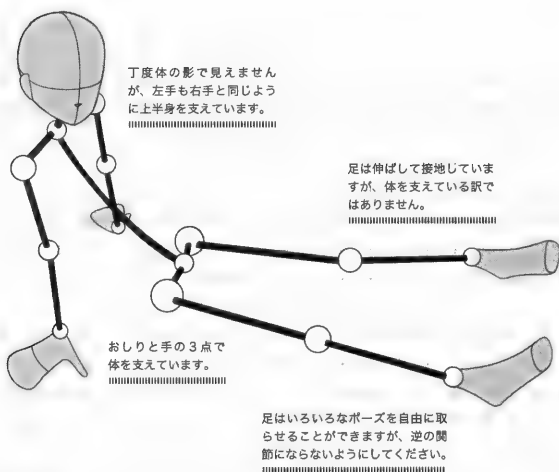
ゴスロリ座り

ゴスロリはゴシックロリータの略ですが、男性は資料がないと描き難いコスチュームかもしれません。

基本的にはフリルが沢山ついていると、一応はそれらしく見えますが、全体的なまとまりで良くも悪くもなってしまいます。フリルと共にリボンも基本ですが、小さ目にした方がより良くなるでしょう。大きい

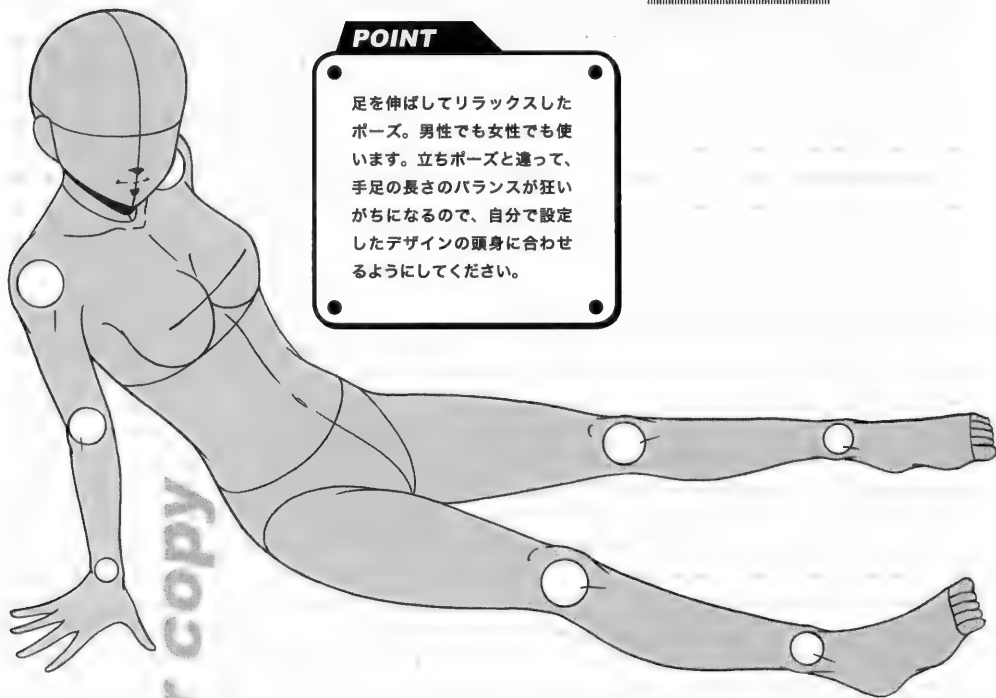
ものはワンポイント的に配置をするようにして数はつけません。また指輪やアクセサリ、小物にも注意するようにしましょう。

白を基調にしたグループはかわいらしく黒を基調とした場合は年令層も、ちょっと高くなります。



POINT

足を伸ばしてリラックスしたポーズ。男性でも女性でも使います。立ちポーズと違って、手足の長さのバランスが狂いがちになるので、自分で設定したデザインの頭身に合わせるようにしてください。



For copy

ゴスロリ座り



STEP
1

ラフ



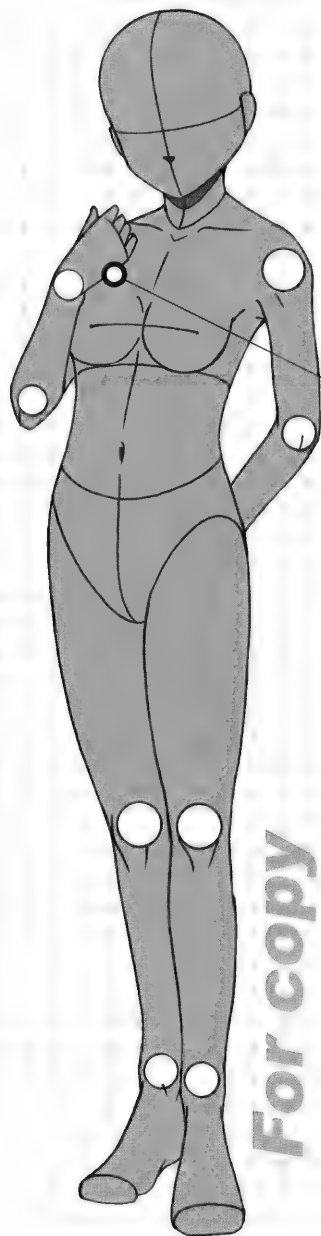
STEP
2

白と黒、どちらでもない感じで配色してみました。

ゴスロリ・立ちポーズ

ゴスロリの服は基本的にフリルを沢山つけることになります。ゴスロリ自体が黒系と白系に分かれ、黒系はビジュアル系バンドなどに分類され、化粧も加えて年齢層は高めになります。こちらは少女マンガなどで多く登場してきます。白系は文字通りロリータ系に分類され、子供らしさ可愛らしさを求められます。

ゴスロリは文字通りゴシック・ヨーロッパの古典的なドレスをデザインの基本としています。極端に大きいリボンや髪の毛のたてロールもあえて目立つようにする方がそれらになるでしょう。靴は昔のゴシックではなく現代っぽくしてみました。厚底とは微妙に違いますが、高く大きめに描くと全体のシルエットがまとまってきます。



POINT

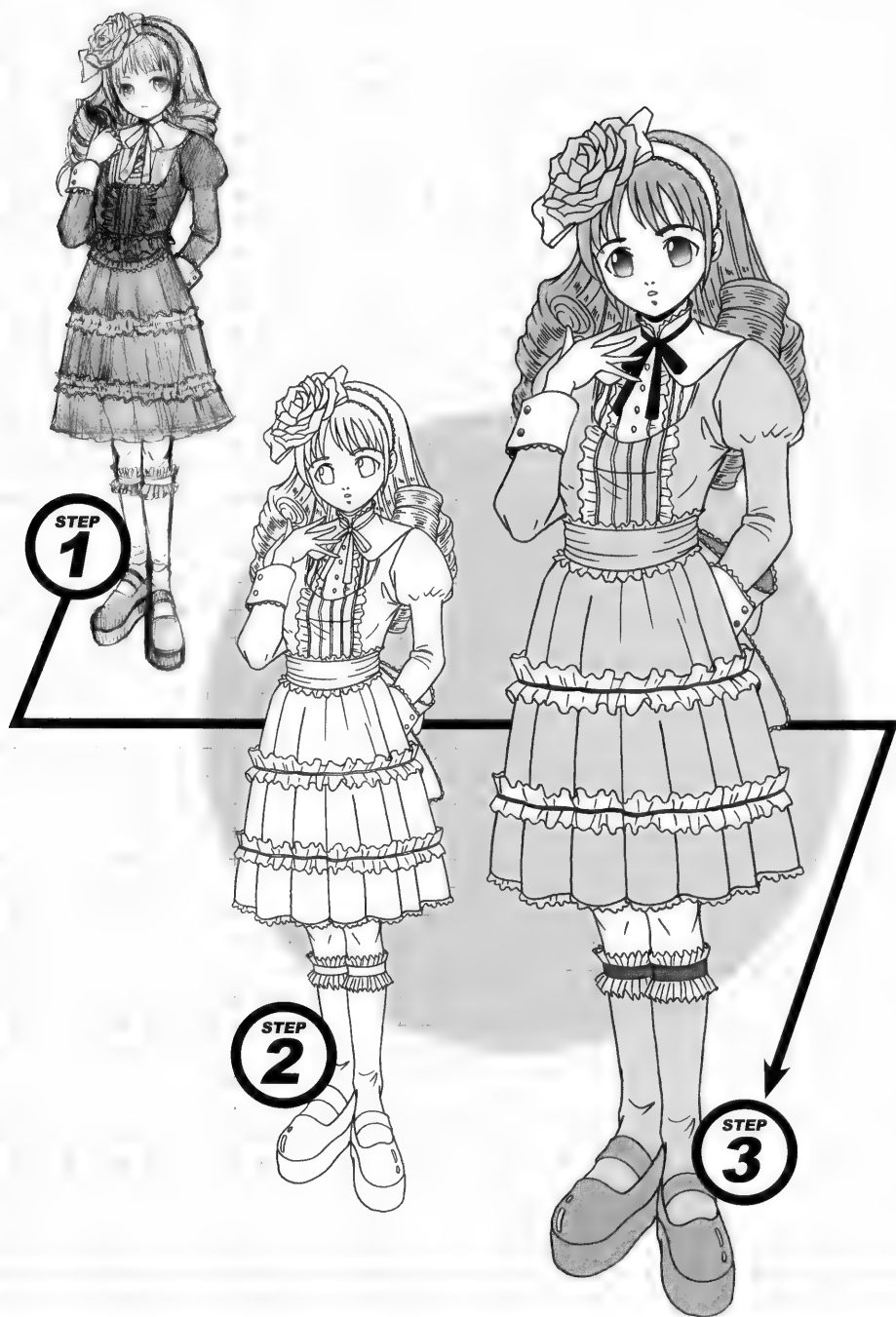
全体的に動きを少なく直立に近い立ち方で、大人し目の性格を表しています。

指を広げ胸に手をあてて上品な感じのポーズでまとめてみます。



手を後ろに回し、シルエットとして外に広がらないようにします。

ゴスロリ・立ちポーズ



私服・アロハ

制服や特別なコスチュームは描く機会が沢山あるのですが、実は難しくあまり描いていないのが私服です。

特にキャラクターの設定や性格付けがされていないと、デザインする方はアイデア出ししかとなり、大変な作業になってしまいます。大人し目の子、スポーツ系の活発な子と決まっていますが、それぞれの人間としての個性や好みがある訳です。例えば、Tシャツと言っても、どんな模様を描くかで違ってくる訳です。練習方法として、まずは自分

が着ている服をキャラクターに着せてしまうというのがあります。ここではアロハを着せてみましたが、アニメーションでは複雑なキャラが動くときちらちらしてしまうため、あまりこれを使うことはありません。恋愛シミュレーションやイラスト、マンガではもっと登場してもいいと思っています。一見すると複雑ですが、描いてみるとそれ程面倒な作業ではありません。ちなみに、海外では「アロハ」ではなく「ハワイアン」と呼ばれています。

POINT-1

手のひらの動きなど、描く前に一度自分でポーズをとってみましょう。できる、できないというほかに、どの角度が格好良いか悪いのかという部分もわかります。

手を挙げたポーズでの肩の処理(形のとり方)は難しいのです。なで肩にならないように注意してください。

肩の関節自体が通常より上がっています。

直立系のポーズはちょっと斜めの方が胴体の動きも分かっていいでしょう。

伸びをした直後、手を下ろす前のポーズです。

リラックスしていたとしても、伸びをした後なので両足立ちになっています。片足のみでの伸びは難しいでしょう。

POINT-2

コートほどではないにしろ、シャツ類も体のラインを隠してしまいます。まずは体の形をとってから服を着せて描いてみましょう。

For copy

私服・アロハ



巫女さん・立ち

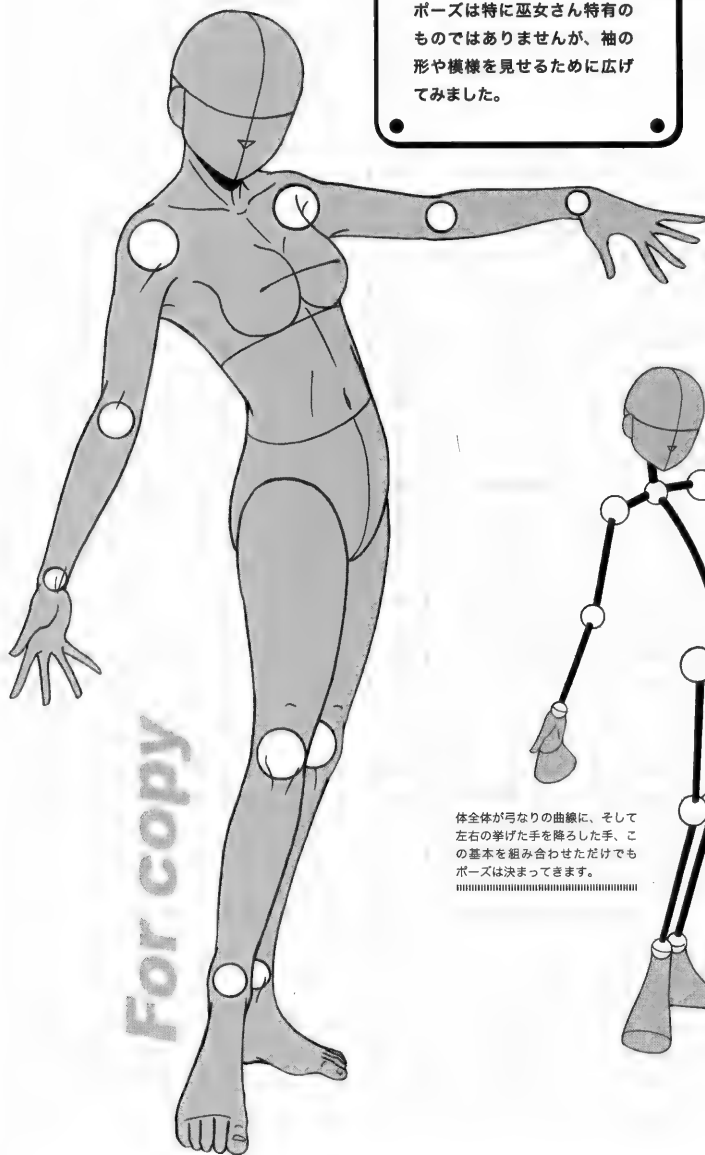
ゲームやアニメで人気の高い巫女さんのコスチュームです。そのデザインは一種類ではなく、意外と色々なパターンが存在しています。しかし、基本は和服なので最低限気を付けなくてはならない点があります。第一に襟の併せです。これは着物と同じで男女の違いはなく、必ず向って右側が上になります。スーツやシャツとは逆になる訳です。プロでも写真を参考にしていると、この襟の併せを間違えたりすることがあるので、資料だけではなく、体で覚えていくようにしてください。

袴の結び目を見せないように、帯の腰をもう一回転させることもありますが、マンガ的な絵柄としては、結び目は見えたほうがらしくみえます。また、袖の紐も実際には無いのですが、装束のらしさを表現するためにあえて入れてみました。

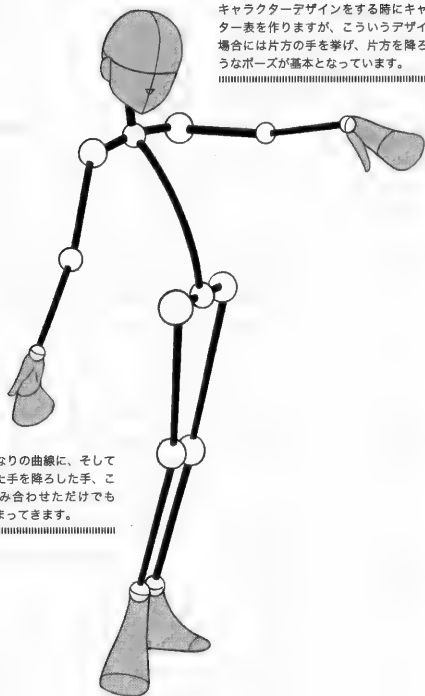
基本的に色は袴と紐は朱色でそれ以外は白系の二色しか使われていないのですが、草履などはベージュにするなどで変化をつけてみるのもいいでしょう。

POINT

ポーズは特に巫女さん特有のものではありませんが、袖の形や模様を見せるために広げてみました。



キャラクターデザインをする時にキャラクター表を作りますが、こういうデザインの場合には片方の手を挙げ、片方を降ろすようなポーズが基本となっています。



体全体が弓なりの曲線に、そして左右の挙げた手を降ろした手、この基本を組み合わせただけでもポーズは決まってきます。

巫女さん・立ち



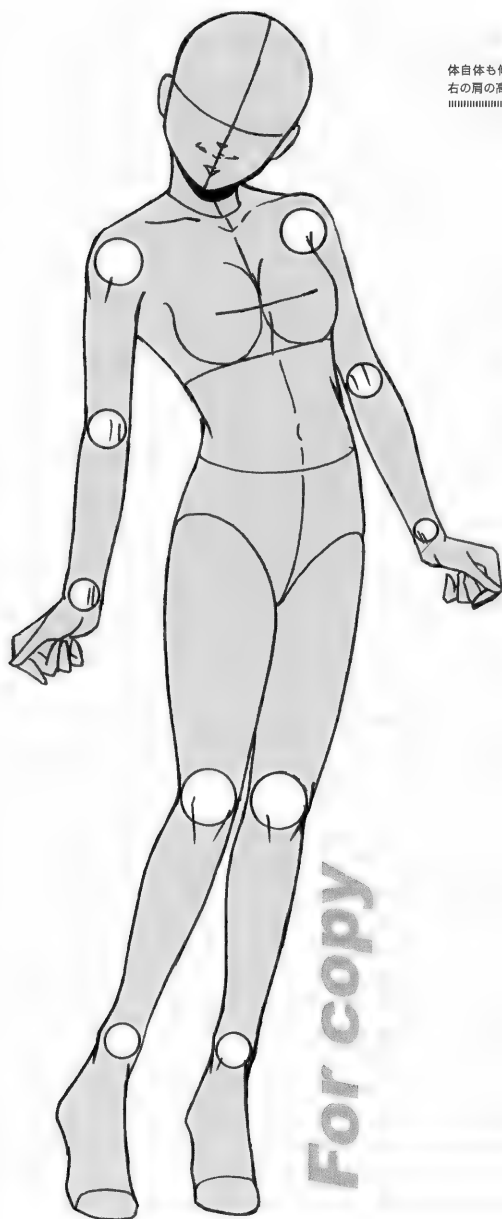
**STEP
2**

通常は、紐は付いていませんが、らしくみせるために付けてみました。結び目に特徴があります。

浴衣・立ちポーズ

着物の類はアニメでは模様などを描きこむと作画者自体がとても面倒になるので、あまり登場してくるシーンはありません。ただ、シンプルな模様にするか、体を動かさずに「目パチ」「口パク」くらいか、ちょっと前に乗り出す「中ナシ」に近いくらいなら大丈夫でしょう。恋愛シミュレーションなどのゲームでは、夏休みなどのイベントとして、必ずと言っていい程に浴衣姿は登場してきます。ただ、ゲーム上に特殊なイベントアニメがない限り、殆どの場合が「止め」の画像に

なっています。「止め」の画像にしたぶん、模様はかなり凝ったものになり、コンピューター上で例えればソフトの機能を使い捲り綺麗で可愛いペイントをほどこしがちになりますが、それもいいかもしれません。基本的に夏らしい朝顔、トンボ（時には初秋の赤トンボ）、金魚、風鈴など、夏そのままの素材をシンプルにデザイン化して描きこんでいきます。

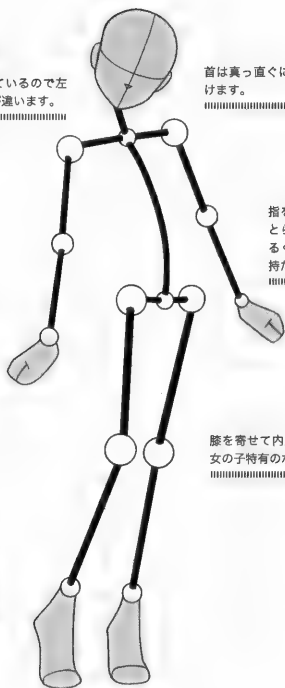


体自体も傾いているので左右の肩の高さが違います。

首は真っ直ぐにしないで傾けます。

指を広げると、ちょっとわざとらしくなるので、軽く閉じるくらいが団扇などの小物を持たせるといいでしょう。

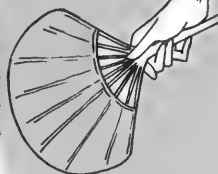
腋を寄せて内股にするのは女の子特有のポーズです。



浴衣・立ちポーズ



STEP
1



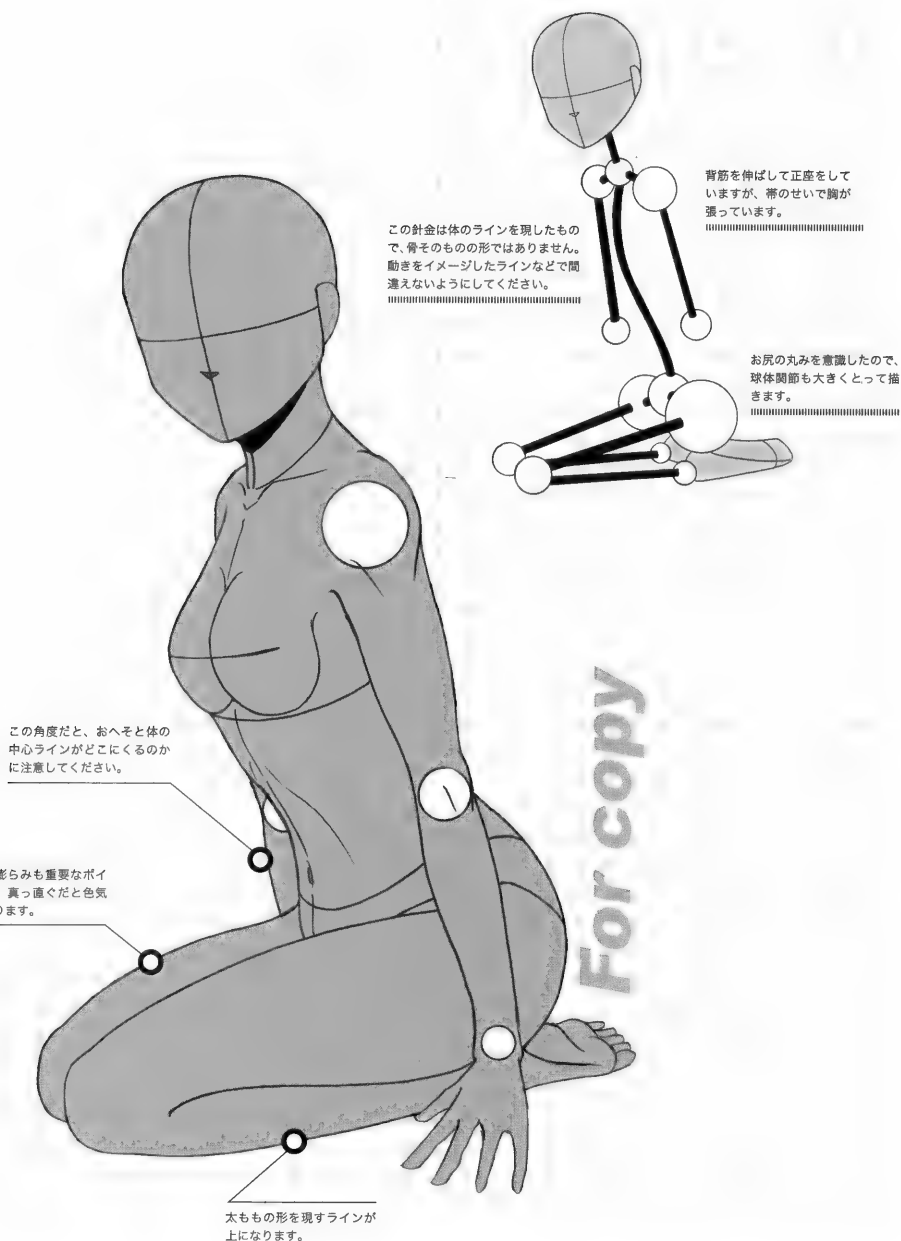
STEP
2

この作例だとちょっと襟が開きすぎですね。

着物（和服）・座り

着物の場合、立ちポーズは描き難いといいますが、座りポーズだと多少のごまかしは利きます。ただ、横位置になると別の意味での注意点が生まれてきます。当然、着物だと正座になりますが、和服の場合、洋服よりも足が短く見えてしまうのです。これは正座のために足を折り畳んでいるためでもあります、見る人の目からの情報が上半身に集中して下半身には目が行き難くなってしまいますからです。足

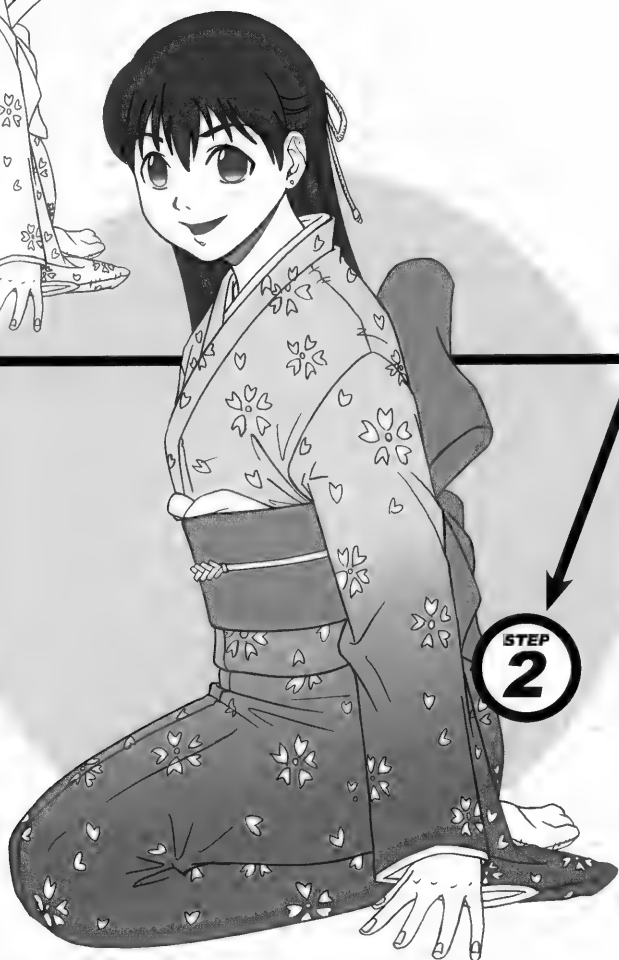
の太さとか長さを強調したい場合は、実際よりも大きめに描いた方がいいでしょう。ポーズとして、ヌードや水着に応用する場合には、体のラインや畳んだ足などの処理の仕方によってイメージは変わってしまいます。ふとももの膨らみや腰（お尻）のカーブ、胸のふくらみ、胴体の曲がり具合など、微妙な曲線が必要で、直線すぎたり小さすぎたりすると、女性の体の柔らかさや色気が消えてしまいます。



振り袖・座り



STEP
1



STEP
2

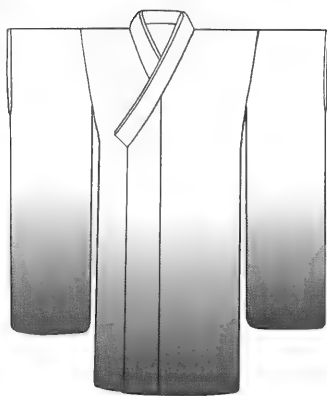
振袖・立ち

基本的に着物を上手に描くのは難しく、慣れが必要でしょう。
浴衣と同じポーズでも振袖だとかなり上品な感じになります。
描き方自体も変化しているのがわかりますね。

夏とは逆に冬もしくは新年の初詣のシーンなどで使います。浴衣との
根本的な違いは布地の厚さと文字通り長い袖の部分になります。
振袖と浴衣、どこが違うのか描き分けるために見比べてください。

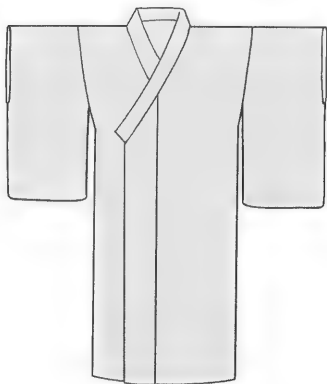


sample-A



結婚前の若い女性や成人式などで着ます。
振袖は文字通り袖を振れるくらい長い袖になります。

sample-B



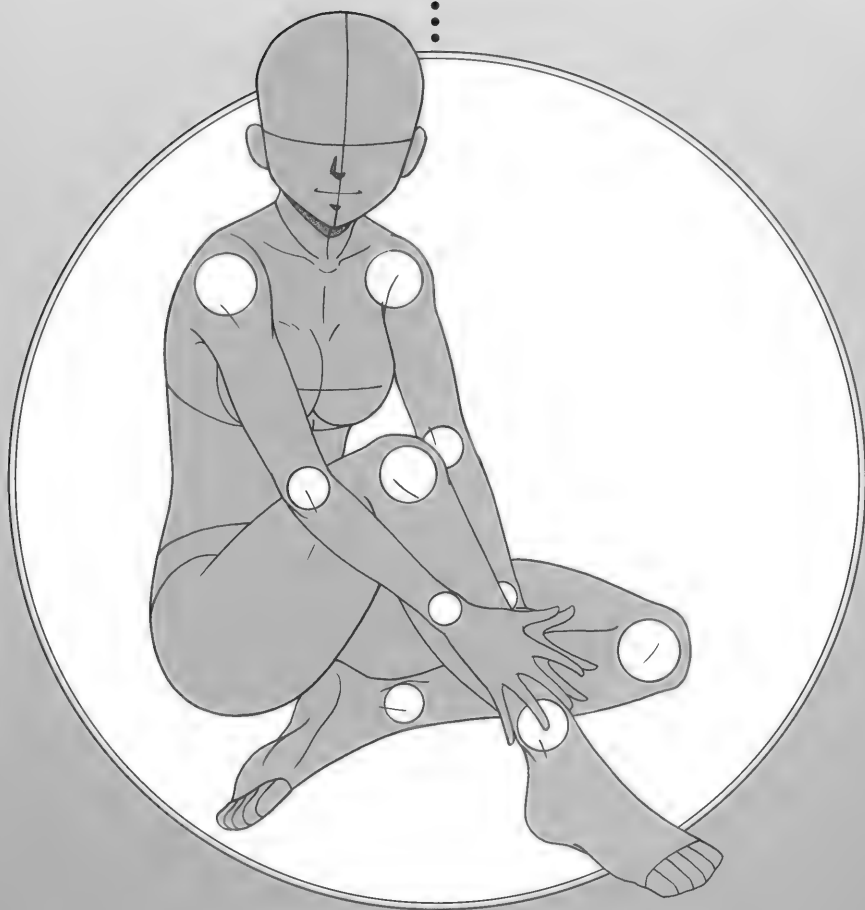
通常の着物や浴衣の袖。

CHAPTER

3

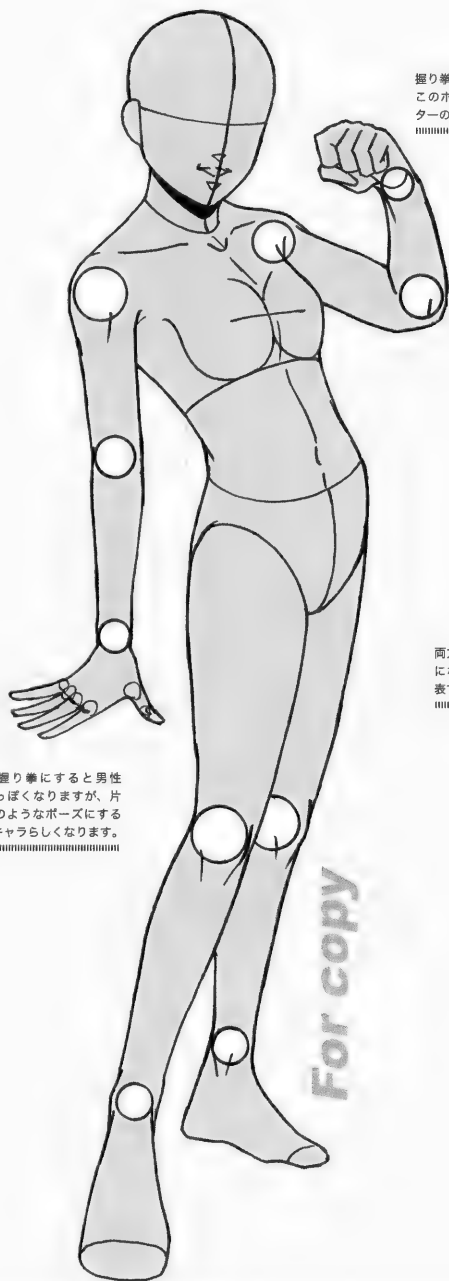
【テンプレート集】

Templates



立ちポーズ 1

◎自分で設定した世界観にあわせて頭身も変えてポーズを作ってみましょう。



両手を握り拳にすると男性キャラっぽくなりますが、片手をこのようなポーズにすると女性キャラらしくなります。

握り拳で肩の高さにあげる、このポーズは格闘キャラクターの定番ポーズです。



両方の腕を動かせるようになる、様々な感情を表すことになります。

立ちポーズ 2

POINT

手を顔に当てるのは、考えているポーズが女性らしさを表現するのに使います。男性キャラではこのようなポーズはしません。

微妙に肩をすくめているので、肩の丸い位置が上がっています。他のポーズと比べてみてください

両手を組むのは意志の強さを強調しています。

見えなくても右足の膝の位置は合わせておきましょう。これは太ももとふくらはぎのふくらみが不自然なるのを防ぐためです。

定番の丁字型の足の位置です。

For copy

立ちポーズ 3



POINT

前のページにも出てきましたが、腕を組むポーズは本当によく使います。この場合は、自分に自信があつて相手を見下しているセリフを考えてみてください。

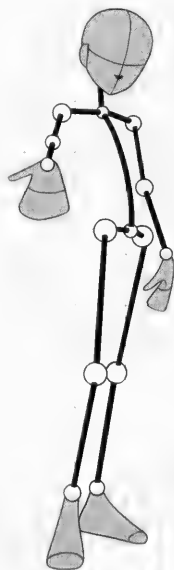


顔(顎)を上に向けると、もっと威張った感じになります。

脚を大きく広げれば男性キャラ、クロスさせれば女性キャラになります。記号化されたパターンで月並みですが、一番分かりやすいものです。

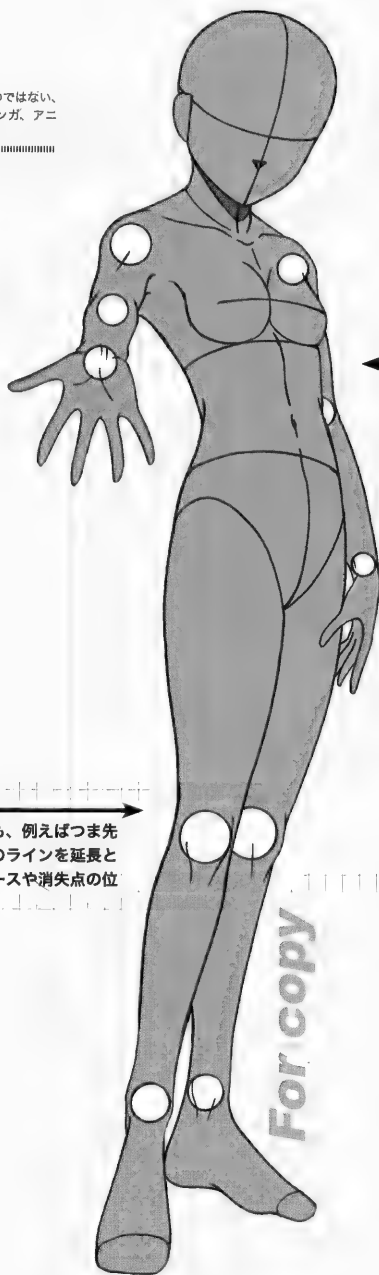
For copy

立ちポーズ 4



ただ、棒立ちにするのではない、
背中の反り具合がマンガ、アニメらしいポーズです。

|||||



POINT-1

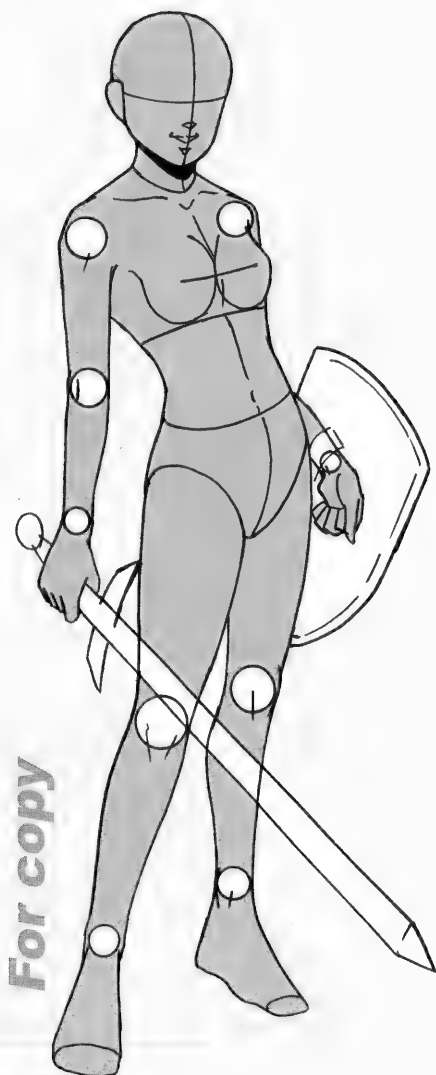
左手はそのまま、右手をこちらに差し出しています。手前（見ている人に向けて）にするだけで、セリフの代わりにもなります。

POINT-2

どんなポーズでも、例えばつま先同士、鎖骨同士のラインを延長とすれば、パースや消失点の位置が分かります。

For copy

その他の立ちポーズ例



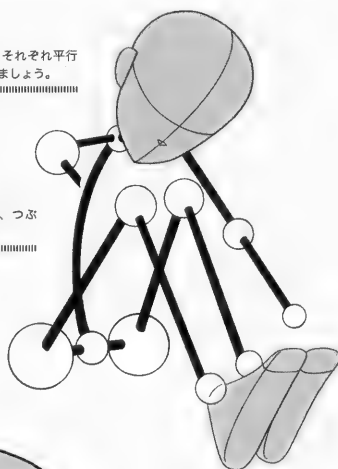
その他の立ちポーズ例



体育座り 1

肩、膝、足首など、それぞれ平行になるように注意しましょう。

胸は足を押さえて、つぶれた形になります。



首の傾げ方がかわいらしさを強調します。

POINT

体育座りの中でも足をつかんで少しかわい子ぶったポーズのバリエーションです。これもアイドルの写真集などでよく見かけるのですが、年齢が低いキャラ向けで20代のキャラでは似合いません。

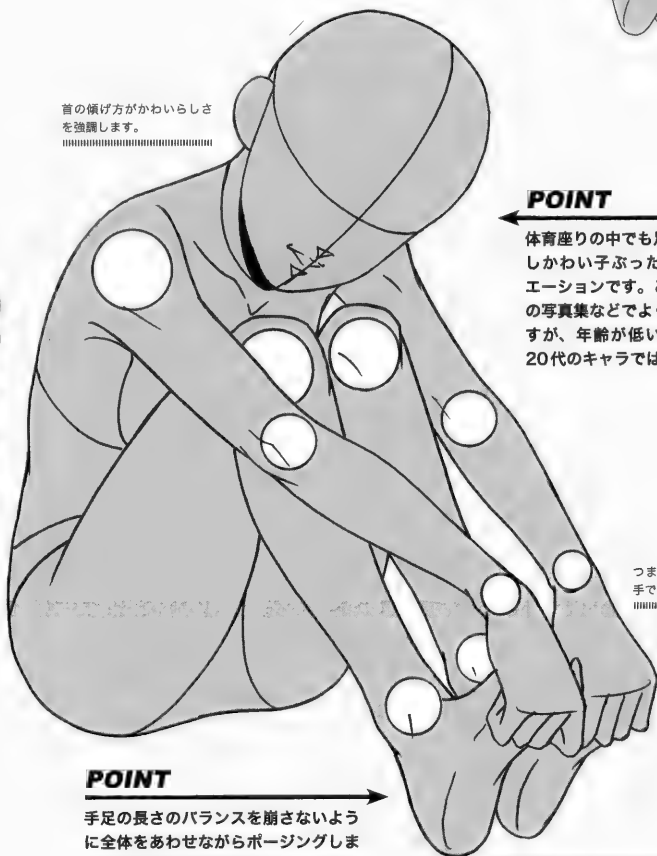
For copy

お尻の部分の処理の仕方が難しいところです。下着やブルマなど、描き方は体のラインにあわせるようにしてください。

つま先は足の指のみを手で握っています。

POINT

手足の長さのバランスを崩さないように全体をあわせながらポーズングしましょう。まずは針金のみでライン取りすることをオススメします。



体育座り 2

肩は前に出ています。

体の力の入り方によって、背筋を伸ばしたり曲げたりします。

お尻の面と足の面は同じ方向と向きになっていなければいけません。

POINT

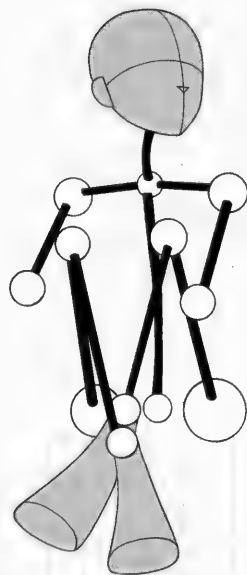
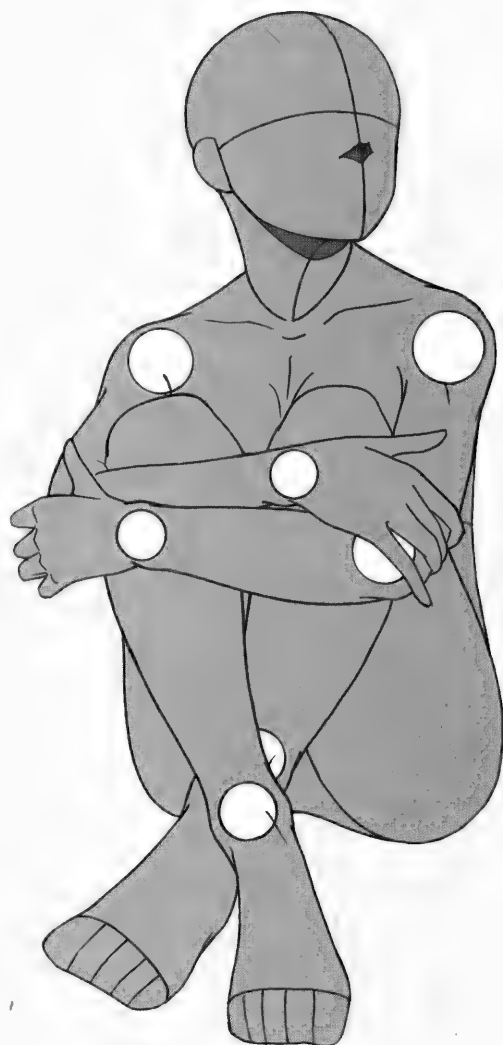
体育座りの一般的な形。足を揃えて真っ直ぐに座っています。



体育座り 3

◎この顔の角度はプロでも難しい角度です。ただ、変化をつけるためにも描けるように練習してみましょう。

紙を裏返しにして、描きやすい方向にしてから消書きしてもいいでしょう。



For copy

変形体育座り

正面からだと左右対称の
シンメトリーになってし
まうので、顔の角度を
ちょっと変えてみました。
.....

For copy

手首をしっかりと握って
もよいでしょう。
.....

足の形がちょっと難しい
角度になります。
.....

体育座りから足首を抱えた変
形バージョンです。
.....

一見すると面白みはないよう
ですが、個性を出すにはこ
ういった些細なアイデアが必要
になってきます。
.....

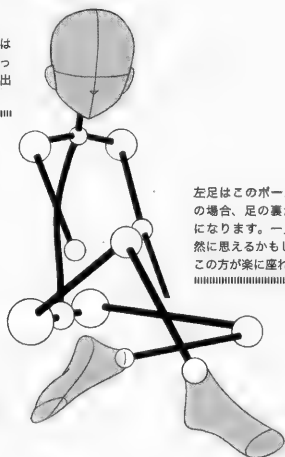
腕と脚の間に隙間ができないよう
に注意してください。隙間があると力
の入り具合が不自然になります。
.....

POINT

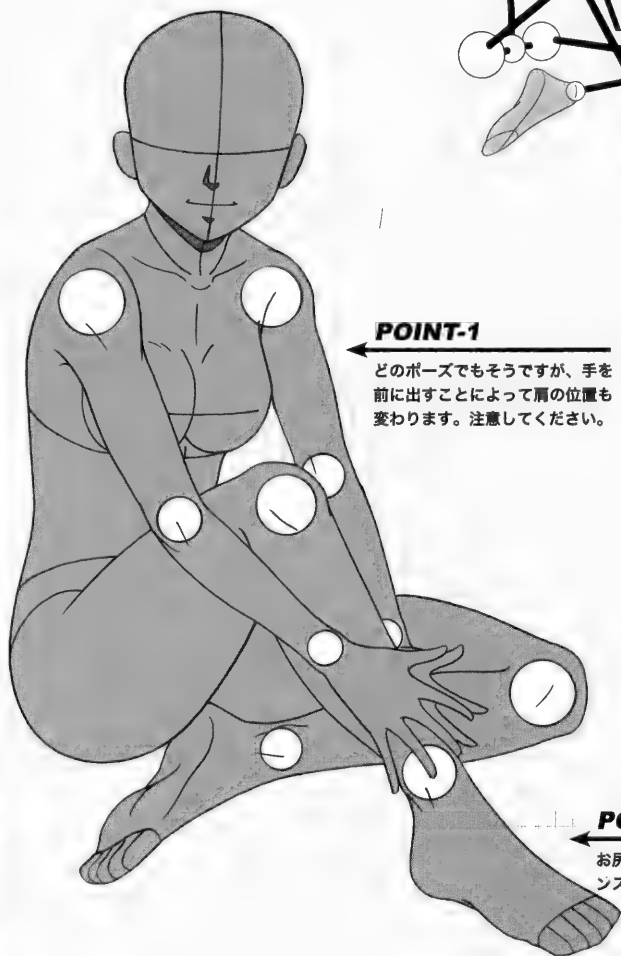
演技やポーズの多様さは男性キャラ
クターより女性キャラクターの方が多い
ように思われます。単純に感情豊か
という以外に、それぞれの個性を発揮
するかのよう、体育座りにも様々なバ
リエーションがあります。

胡坐

リラックスといっても、上半身は最低限の力が入っているので、割と真っ直ぐです。肩の丸みは手を前に出しているからです。



左足はこのポーズのこの角度の場合、足の裏が見えることになります。一見すると不自然に思えるかもしれませんが、この方が楽に座れるはずです。

**POINT-1**

どのポーズでもそうですが、手を前に出すことによって肩の位置も変わります。注意してください。

POINT-2

お尻と左膝、右足のかかとでバランスをとって座っています。

For copy

落ち込んだ心情なら、
背中を丸めてもっと前
傾にしてみましょう。

鼻の位置がお尻よりも後にならない
ようにしてください。そうしな
いと後ろに転んでしまいます。

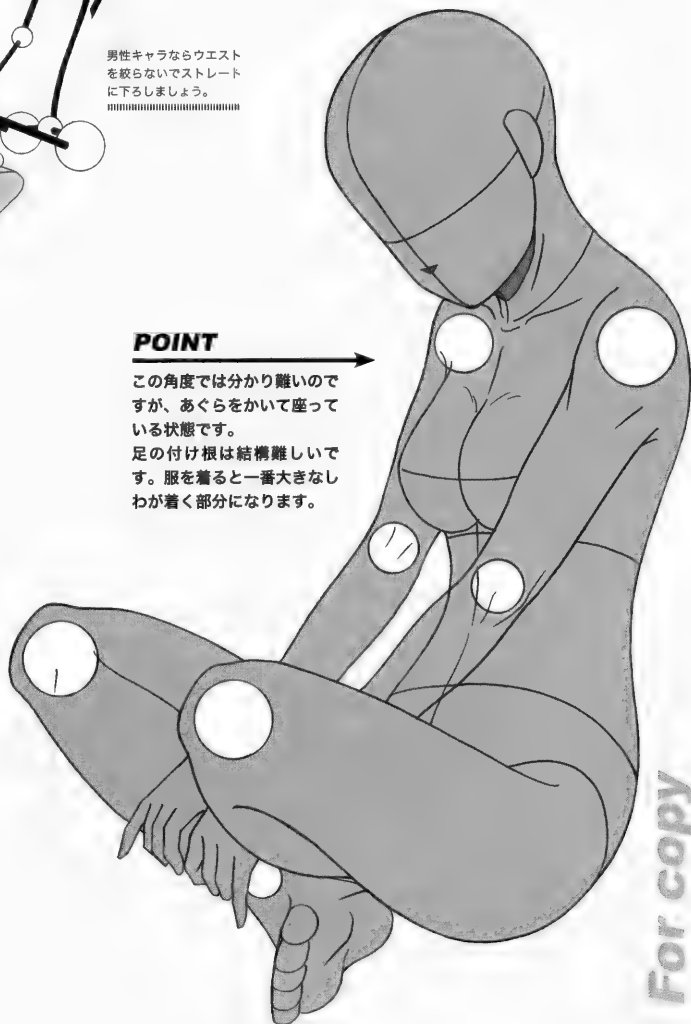
リアルタイプのキャラなら、
膝の骨を意識しましょう。

男性キャラならウエスト
を絞らないでストレート
に下ろしましょう。

足を曲げた場合でも、筋肉のふ
くらみを付けるとなると、それ
なりの曲線を描かなければいけ
ないことが分かります。

POINT

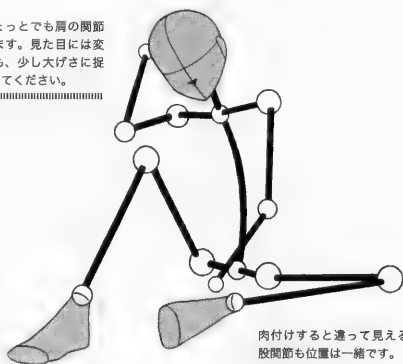
この角度では分かり難いので
すが、あぐらをかいて座って
いる状態です。
足の付け根は結構難しいで
す。服を着ると一番大きなし
わが着く部分になります。



For copy

足を崩して座る

腕を挙げるとちょっとでも肩の関節の位置は変わります。見た目には変化がないようでも、少し大きさに捉えて描くようにしてください。

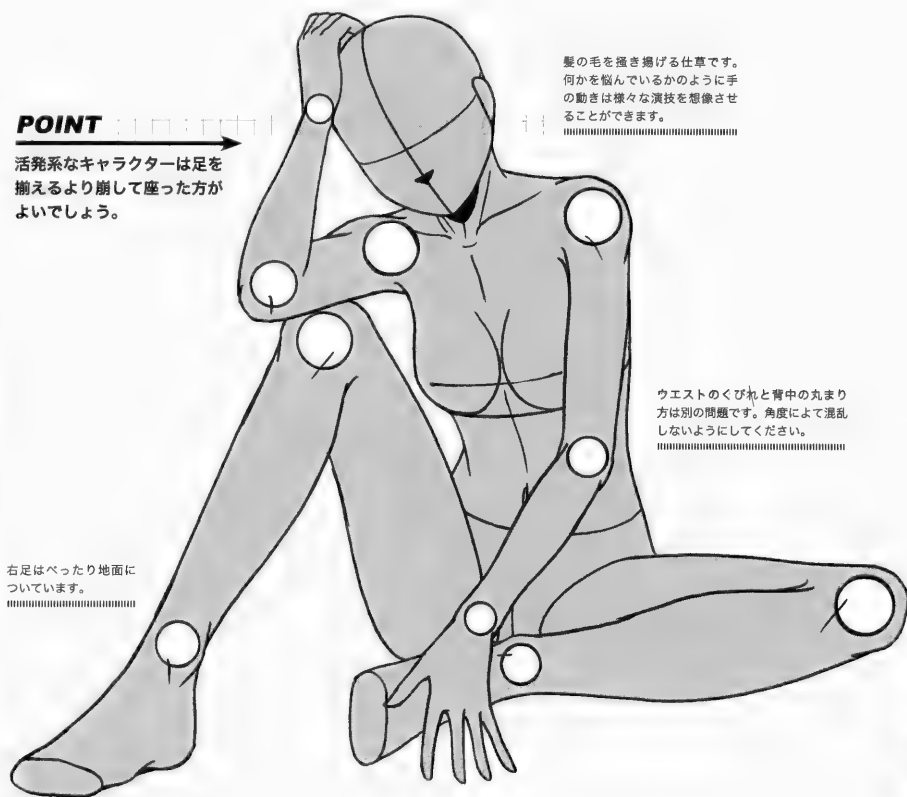


肉付けすると違って見える肘関節も位置は一緒です。

POINT

活発なキャラクターは足を揃えるより崩して座った方がよいでしょう。

髪を掻き揃える仕事です。何かを悩んでいるかのように手の動きは様々な演技を想像させることができます。



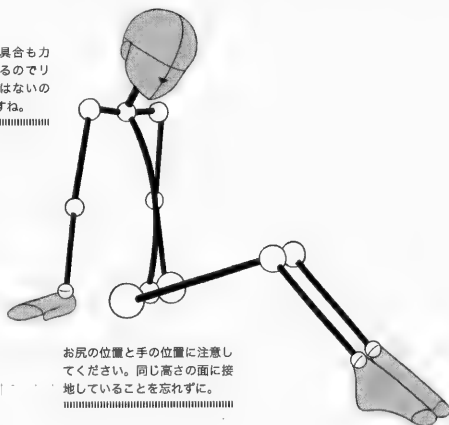
ウエストのくびれと背中丸まり方は別の問題です。角度によって混乱しないようにしてください。

右足はべったり地面についています。

For copy

足を揃えて座る

背骨の反り具合も力が入っているのでリラックスではないのが分かりますね。



お尻の位置と手の位置に注意してください。同じ高さの面に接地していることを忘れずに。

首、顔は角度を変えて演技させましょう。



POINT

一見するとリラックスしているようですが、どこに力が入っているか注意してみましょう。これが理解できれば自然なポーズを描けるようになります。

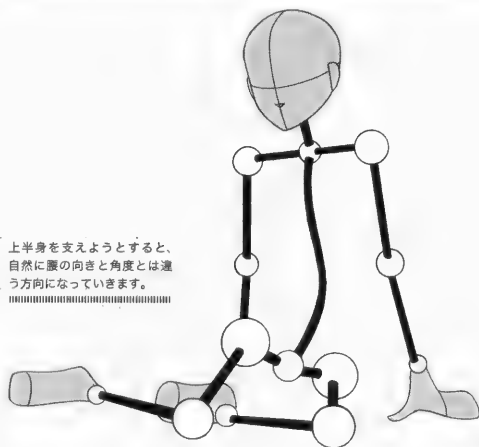
左右の足と手を綺麗に揃えるというのは意外と力が必要です。

つま先の伸ばし方によって力が入っているのがわかります。リラックスよりも本人が意図したポーズになっています。

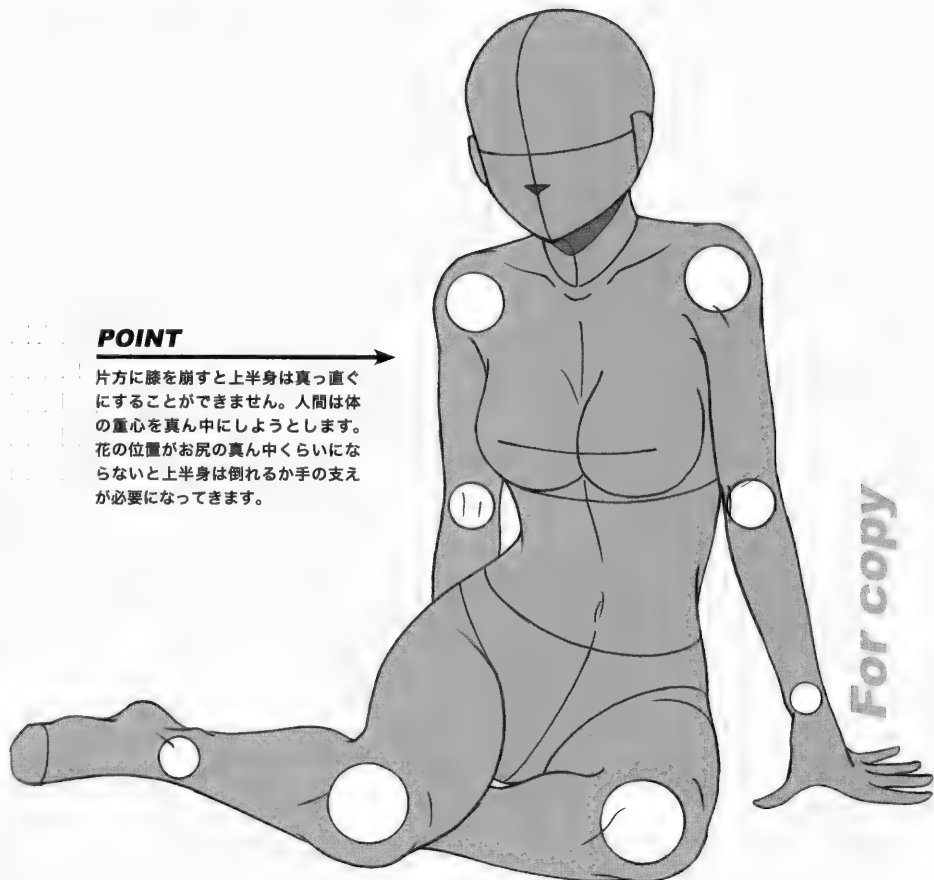
どこを強調したいかによって角度とかバランスを変えていきます。この場合は足のラインを綺麗に見せたい意図があります。

女の子座り 1

上半身を支えようとすると、
自然に腰の向きと角度とは違
う方向になっていきます。

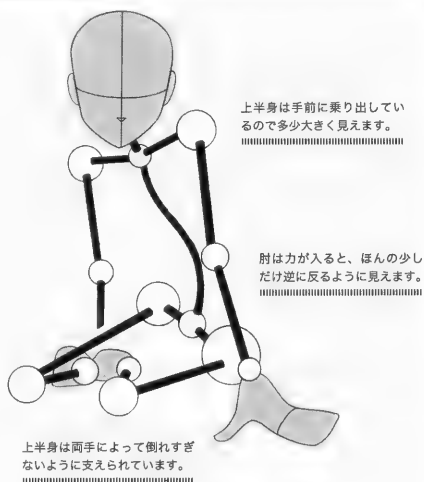
**POINT**

片方に腰を崩すと上半身は真っ直ぐ
にすることができません。人間は体
の重心を真ん中にしようします。
花の位置がお尻の真ん中くらいにな
らないと上半身は倒れるか手の支え
が必要になってきます。

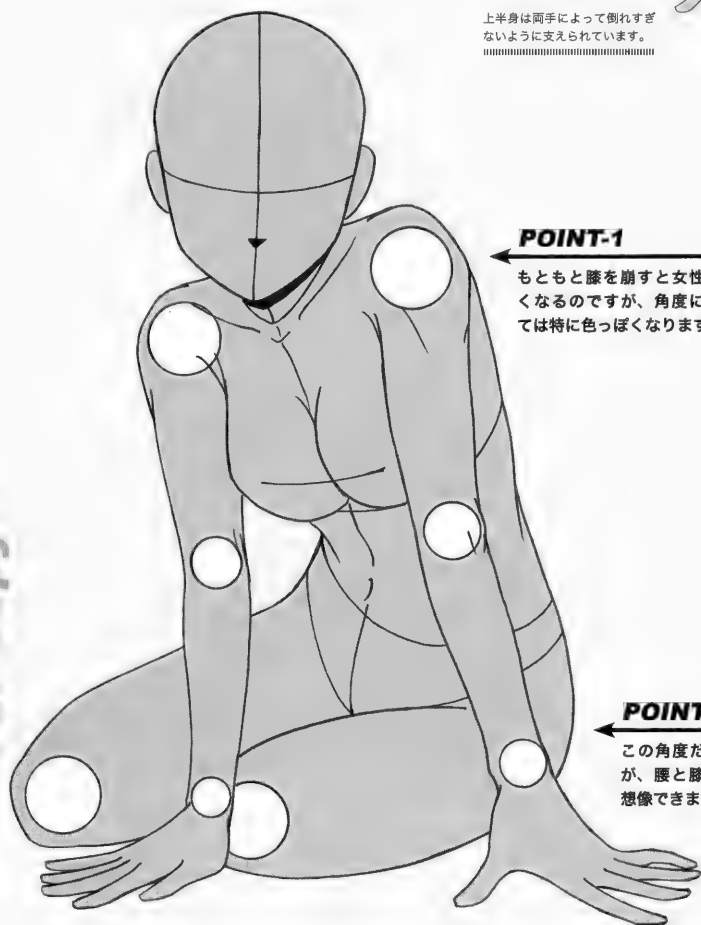


For copy

女の子座り 2



For copy



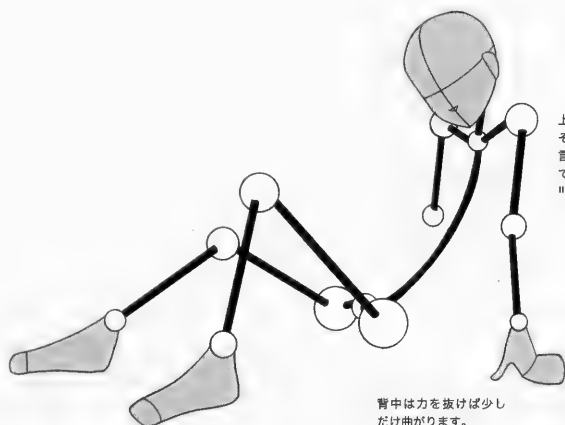
POINT-1

もともと膝を崩すと女性らしく
なるのですが、角度によっ
ては特に色っぽくなります。

POINT-2

この角度だと足は見えませ
んが、腰と膝の位置で足の形は
想像できます。

座り 1



上半身は両手に体重が乗っていて、その重さの分だけ下がります。と言いますが、腕の長さが一定なので、自然に肩が上がるのです。

力が入ると肘は逆の方向に少しだけ反ります。

上半身を両手で支えています。この手がないと後ろに転んでしまうのが分かりますか？

背中力は抜けば少しだけ曲がります。

POINT

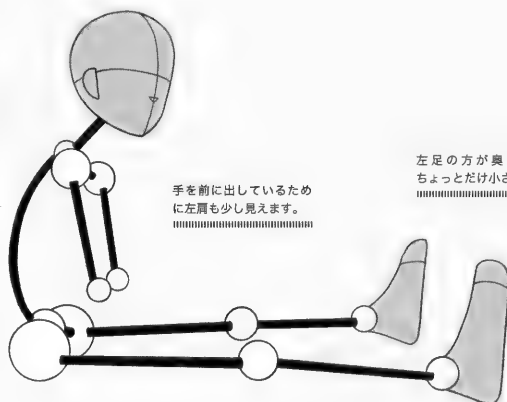
体育座りの状態から、リラックスして力を抜き、足から手を離すと自然に後ろに傾いていきます。



足を伸ばすと自然と背中丸まります。背筋を伸ばすにはよほど力を入れないとできないポーズです。

手を前に出しているために左肩も少し見えます。

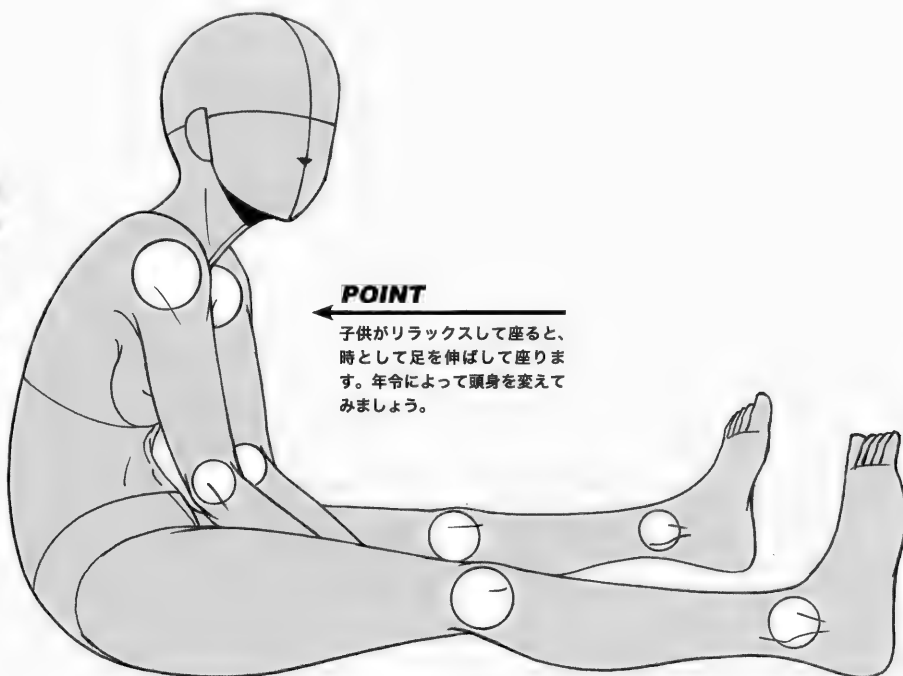
左足の方が奥にあるので、ちよっと小さく見えます。



For copy

POINT

子供がリラックスして座ると、時として足を伸ばして座ります。年齢によって頭身を変えてみましょう。



手を着いての女の子座り

首を傾げた方が可愛らしさとか
誘惑が強調されます。

手を着くために足は開き
ます。手の大きさに注意
してください。

手に上半身の体重を乗せて力
が入るので肩は上がります。

肩があがっているために
首の長さは殆ど見えな
くなります。

POINT

女の子座りでも相手がいたり見た
目を意識したのなら、ちょっとわ
ざとらしい演技も加わってきま
す。誘惑とか可愛らしさを強調し
たポーズです。

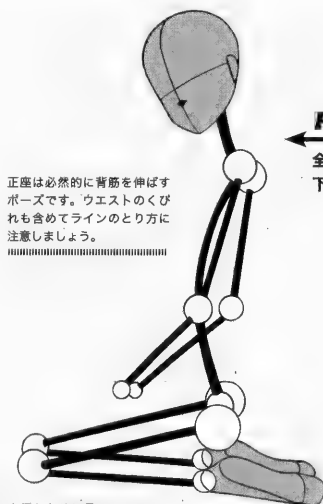
このポーズだと肘は外側
に向くことになります

腕によって腰が見えなくなる
ので大きくなり過ぎないように
してください。

この角度だと足は見えなく
なりますが基本的には他の
女の子座りの足と同じポー
ズです。

For copy

正座横



正座は必然的に背筋を伸ばすポーズです。ウエストのくびれも含めてラインのとり方に注意しましょう。

動きの流れを掴むために足の針金も曲線にしてみました方がいいかもれません。

POINT

全体的に曲線の美しさが上手い下手に左右されるポーズです。

POINT

正座は真横からみるとその特徴がよく分かります。着物の作例とささいな角度違いですが、体のラインの美しさを見せるか着物の特徴を見せるかで差が出てきます。

手は膝の上に揃えてもよいでしょう。

~~~~~

胸の大きさを強調したいのなら、この角度の方がいいでしょう。逆に着物の場合、押さえるのが難しくなってしまう。

~~~~~



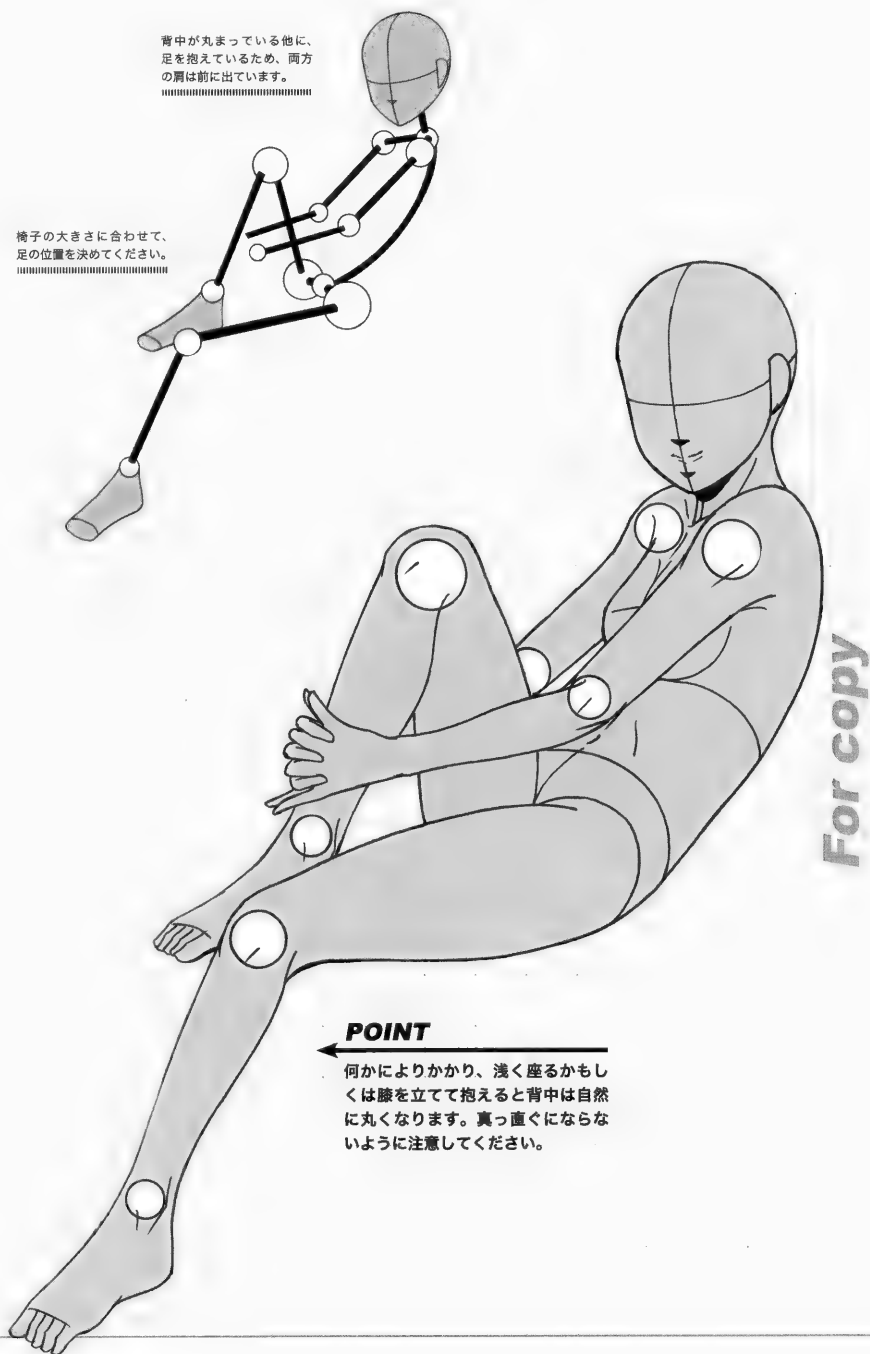
顔が真横を向いていると素直なのですが、こちらを向くと首のつき方に注意しなくてはなりません。

~~~~~

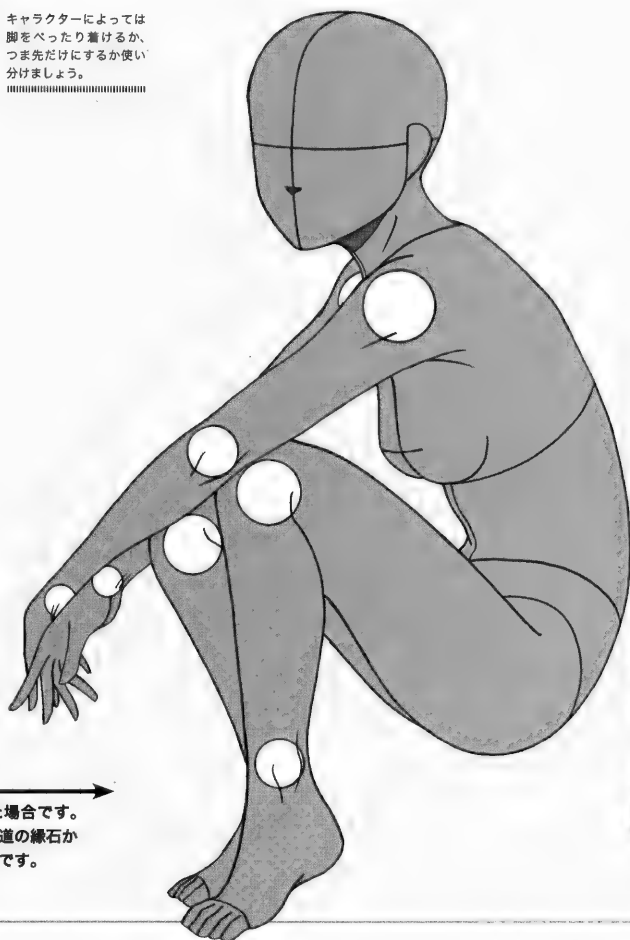
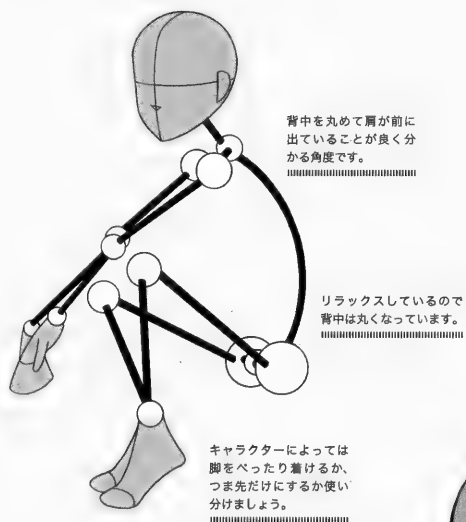
足の裏の形、凹凸もしっかり描くようにしてください。平ではありません。

~~~~~

膝を抱えて椅子に座る



階段に座る



POINT

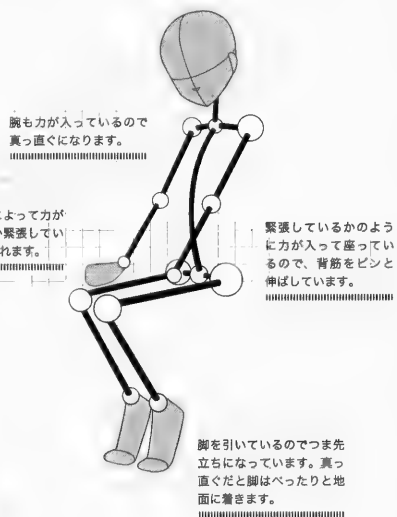
低いものに座った場合です。
椅子ではなく、歩道の縁石が
階段くらいの高さです。

For copy

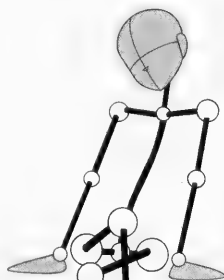
きちんと椅子に座る



For copy



足を組んで椅子に座る

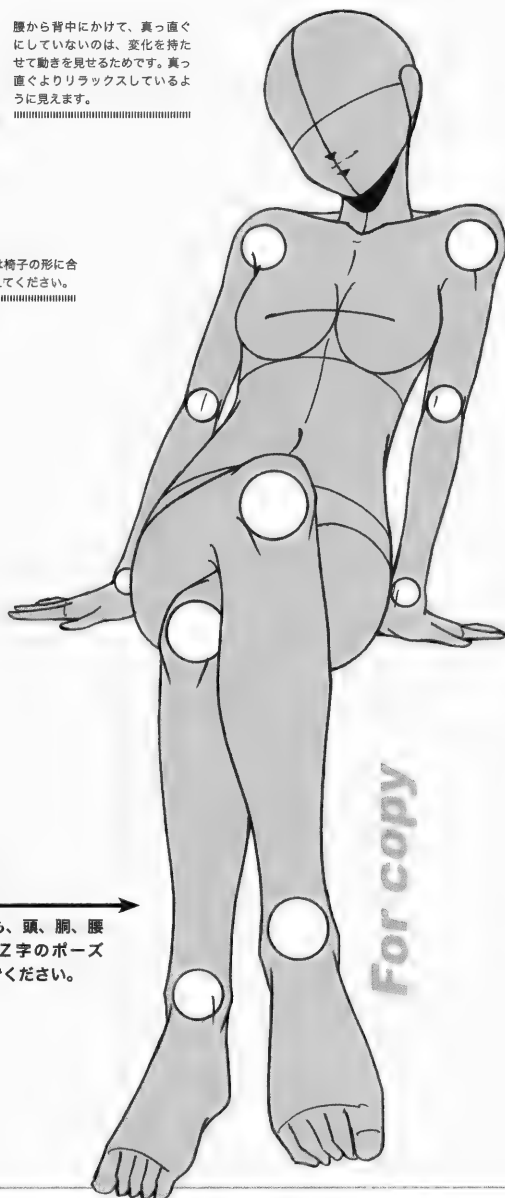


肩と腕に力が入っていると、
下から見上げているので肩の位
置が上がって見えます。
.....

腰から背中にかけて、真っ直ぐ
にしていないのは、変化を持た
せて動きを見せるためです。真っ
直ぐよりリラックスしているよ
うに見えます。
.....

脚を組む場合、下の脚の厚みを
忘れずに、その分、膝が高くな
るように描きましょう。
.....

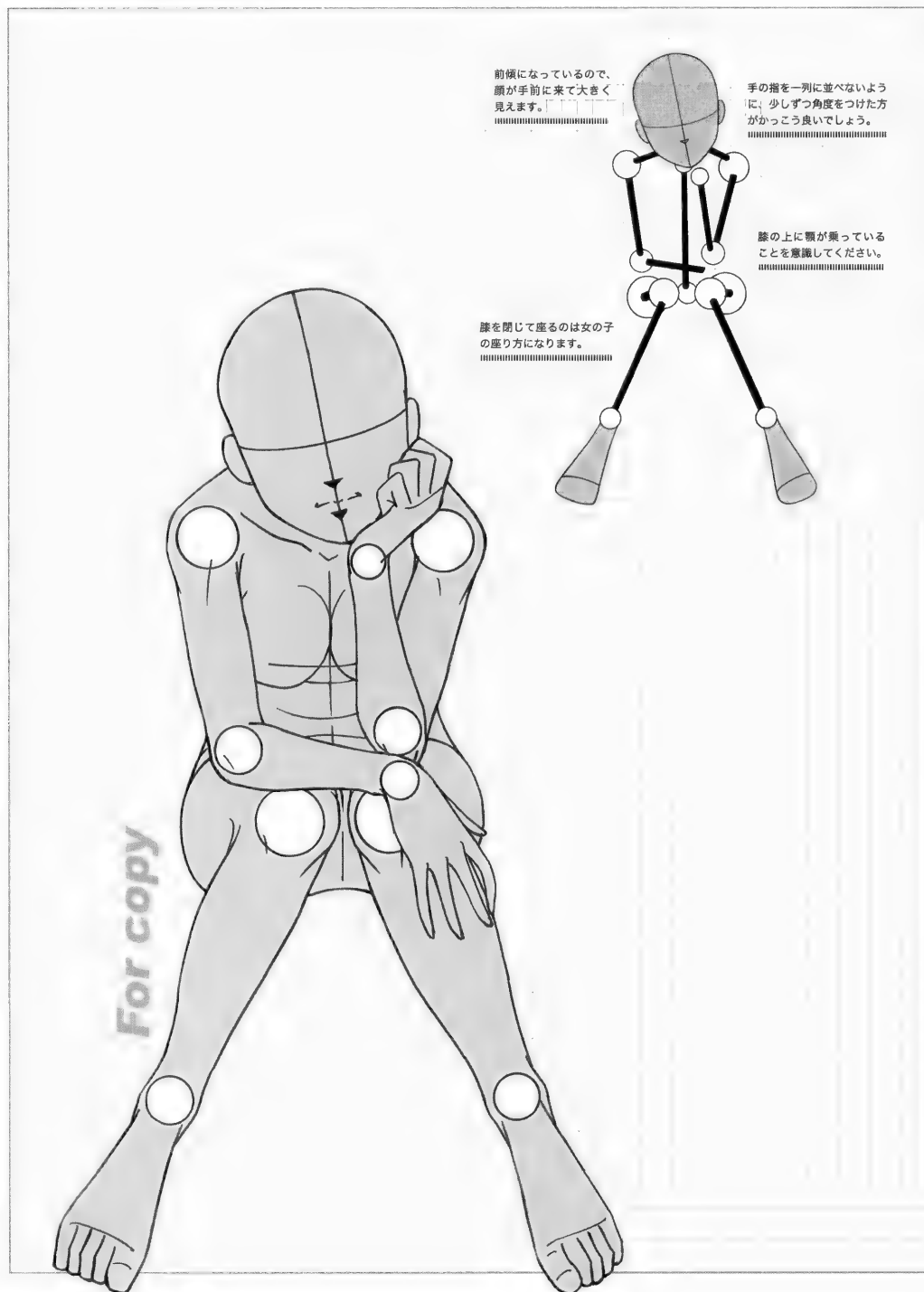
手の向きは椅子の形に合
わせて変えてください。
.....



POINT

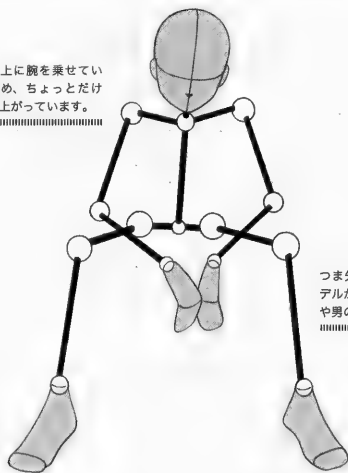
座っていても、頭、胸、腰
でS字又はZ字のポーズ
は忘れないでください。

頬杖について座る



男の子っぽくカッコウつけて座る

膝の上に腕を乗せているため、ちょっとだけ肩が上がっています。



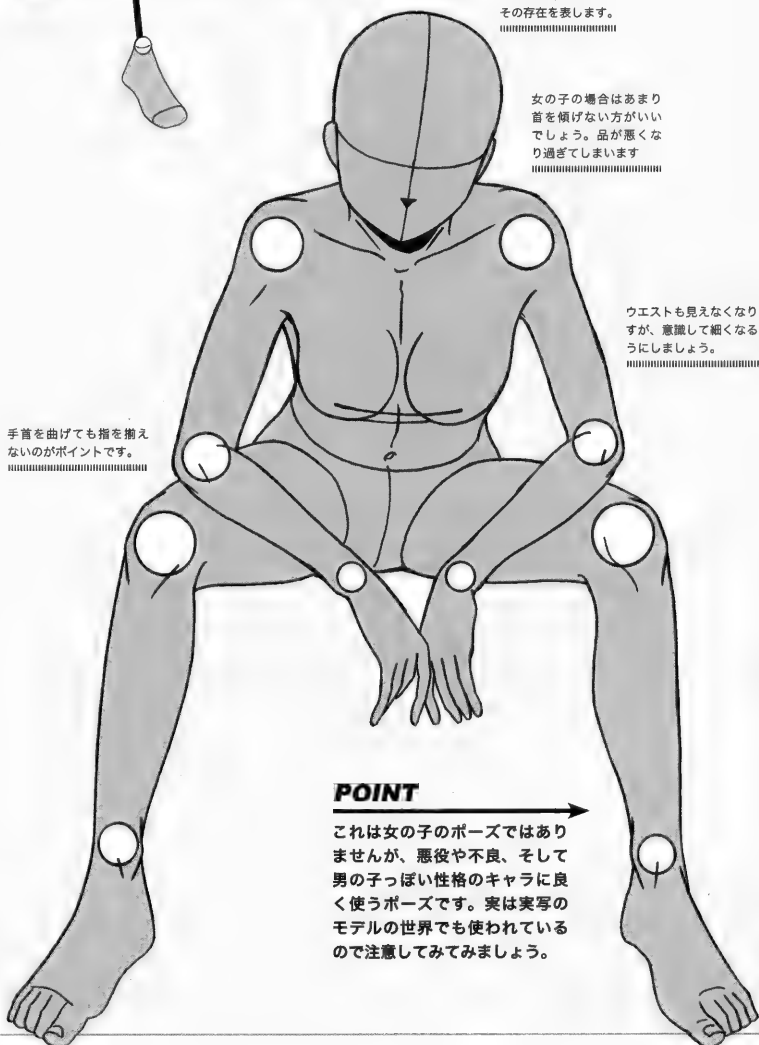
つま先を立てて座ると、スーパーモデルがするポーズに早変わり。(悪役や男の子はそんなことしません。)

この角度も首は見えないので影をつけてその存在を表します。

女の子の場合はあまり首を傾げない方がいいでしょう。品が悪くなり過ぎてしまいます

ウエストも見えなくなりますが、意識して細くなるようにしましょう。

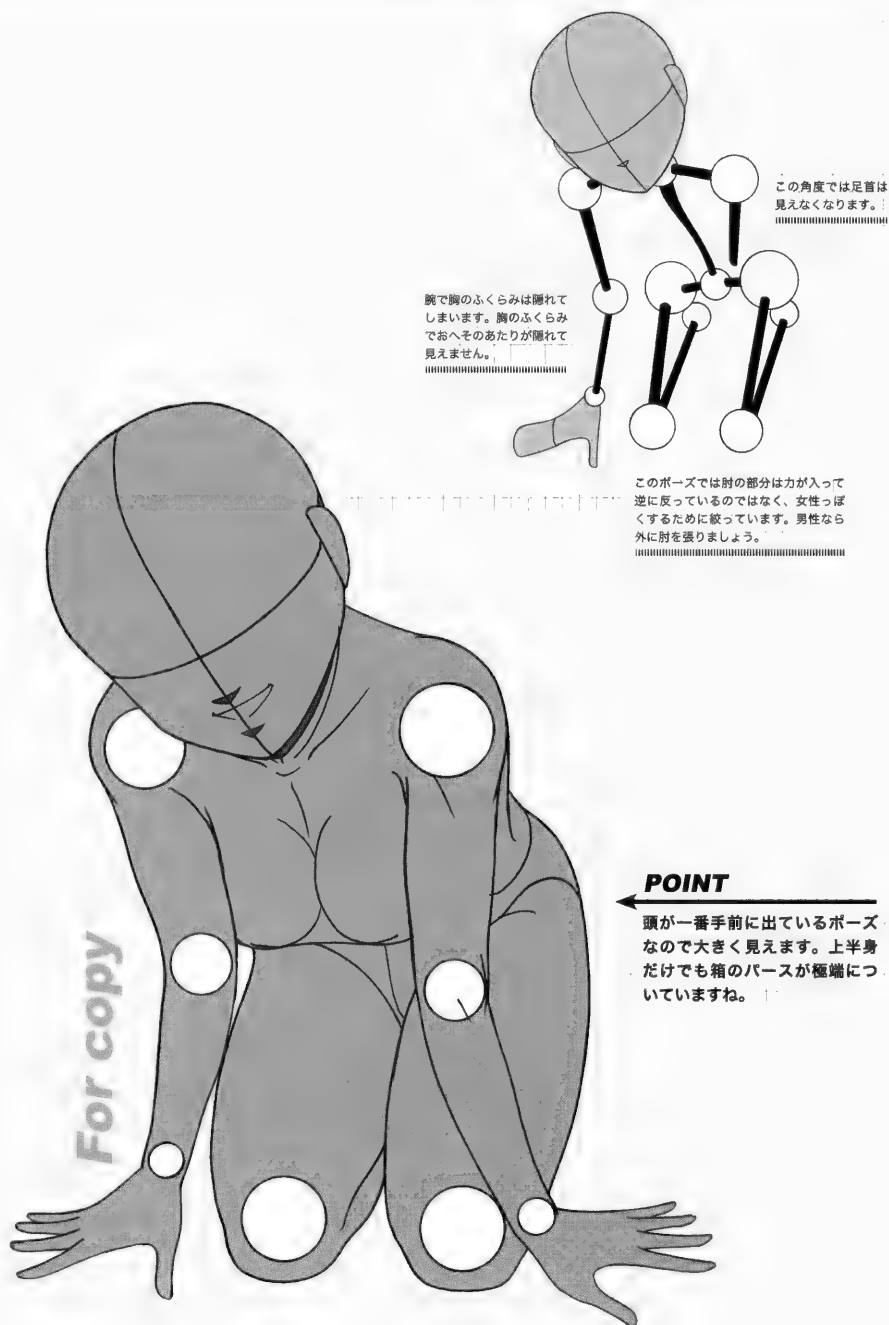
手首を曲げてても指を揃えないのがポイントです。



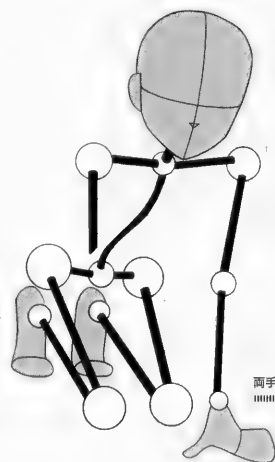
POINT

これは女の子のポーズではありませんが、悪役や不良、そして男の子っぽい性格のキャラに良く使うポーズです。実は実写のモデルの世界でも使われているので注意してみましよう。

四つんばい 1



四つんばい 2



この角度では足の甲が見えます。

このポーズでも頭と顔が一番手前になっています。奥行きや立体を考えないと難しい角度のポーズです。

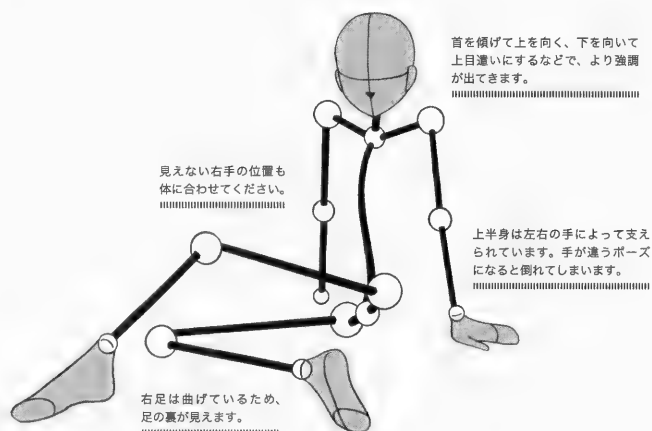
両手で上半身を支えています。

For copy



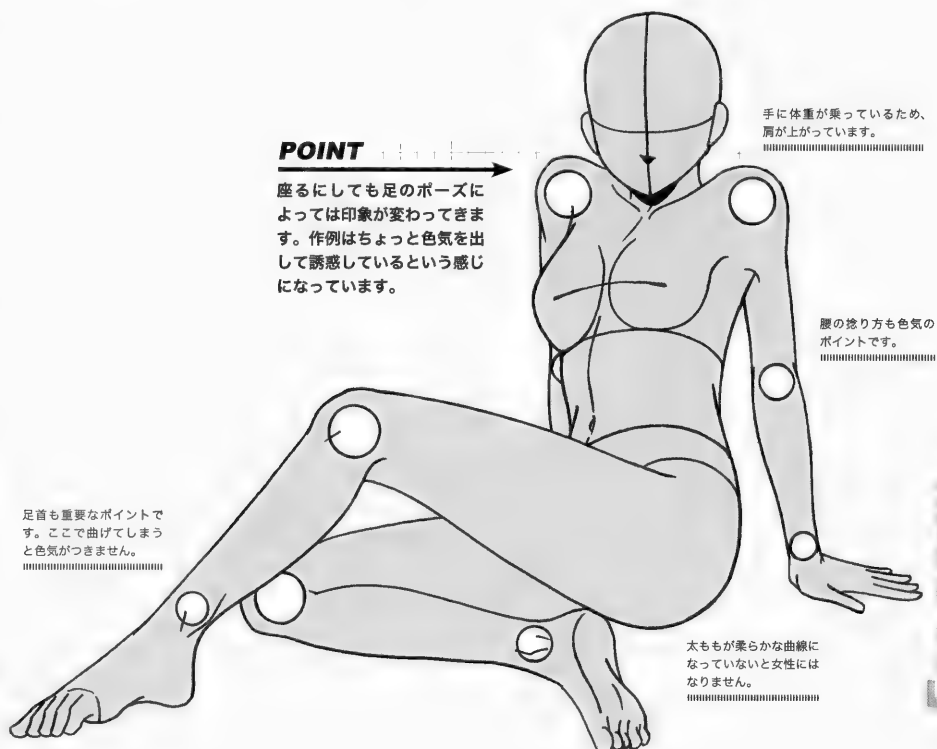
ふくらはぎは少し見えます。こういう些細な注意力が上達のために必要です。

足を崩して座る (誘惑?)



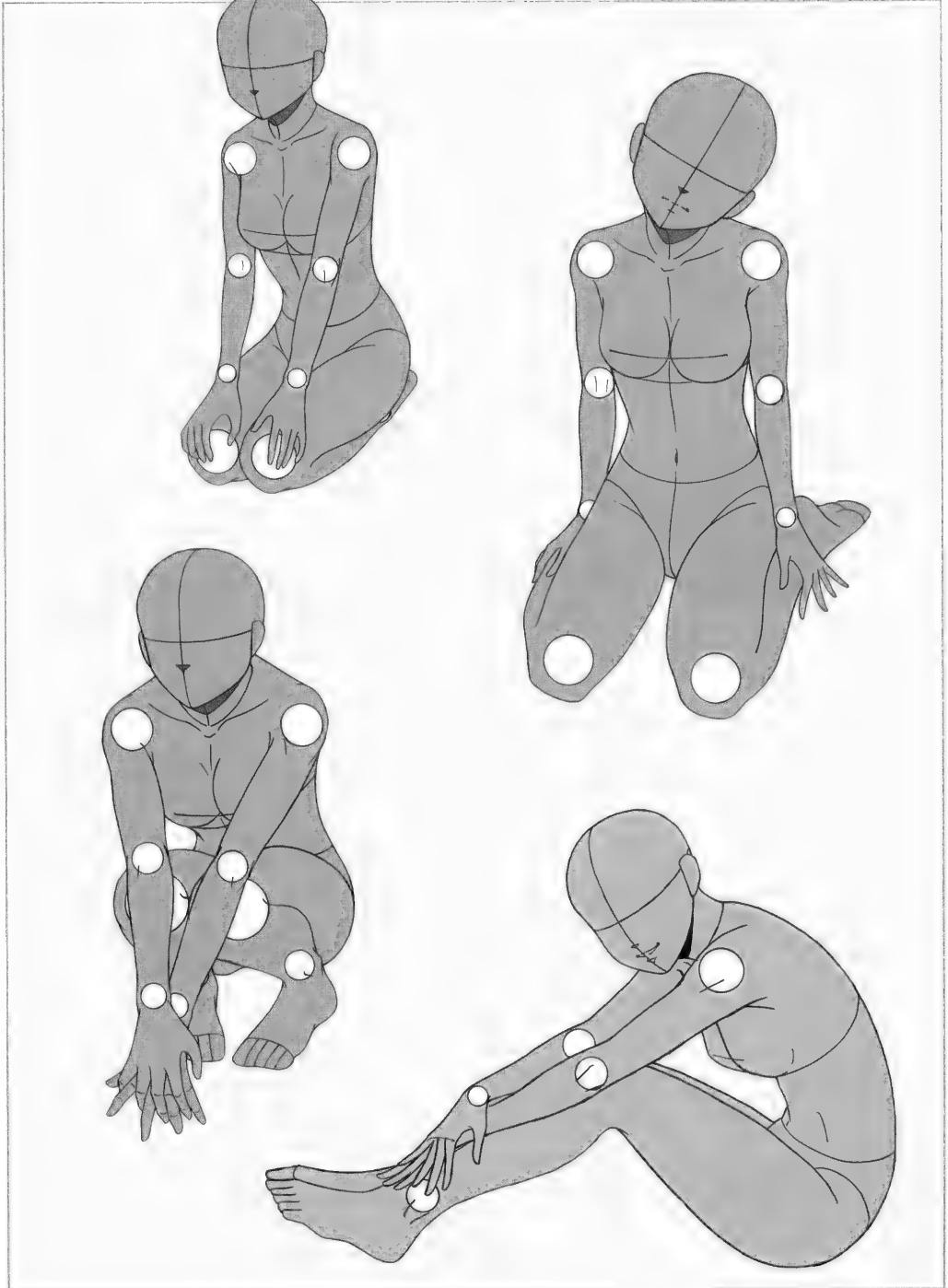
POINT

座るにしても足のポーズによっては印象が変わってきます。作例はちょっと色気を出して誘惑しているという感じになっています。



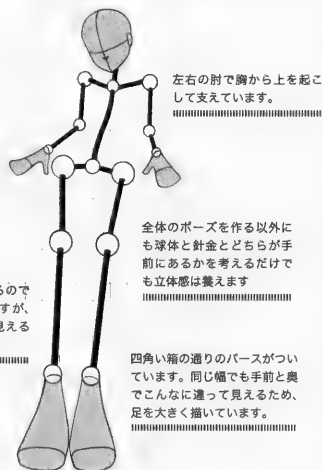
For copy

その他の座りポーズ例

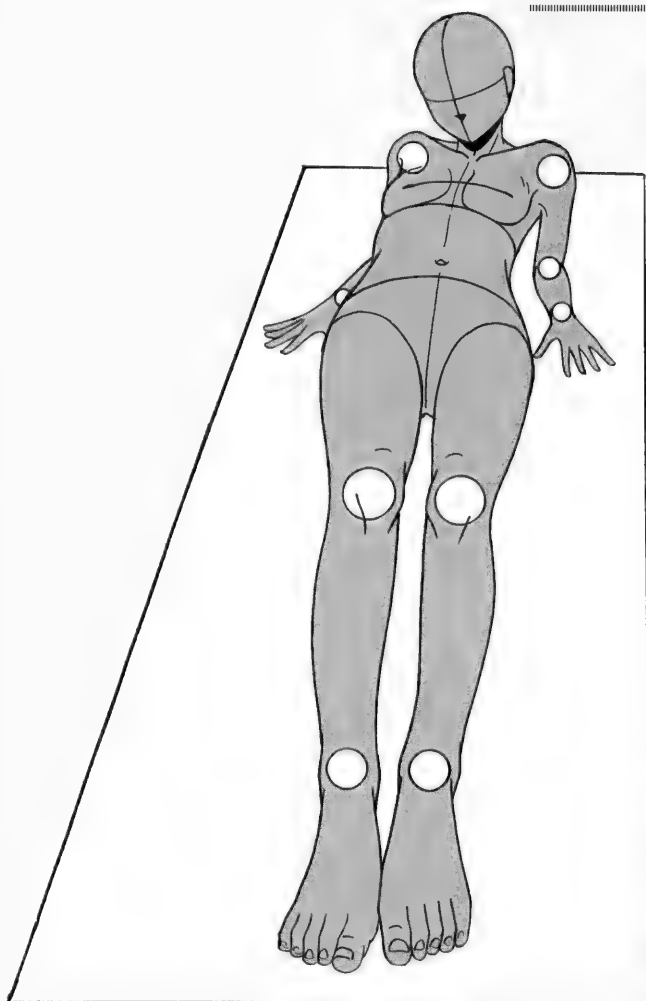


寝転び構図

◎寝ているポーズでも極端なバースをとっている場合などはデッサンが崩れやすくなります。この作例のように身長がそのまま奥行きになりそうなバースのポーズでは特に当てはまります。空間として四角い箱を想定した方がデッサンの狂いが少なくなります。逆に言うと四角い箱がちゃんと描けない人は空間もうまくとれないのでデッサンも狂いやすいといえます。



つま先を伸ばしているのですがそのままの足の形ですが、力を抜くと足の裏が見えることになります。



For copy

◎正確な四角い箱でなくてもいいのです。左右と上下のバースがどれくらいの距離と奥行き間があるかを表すための
で、この場面、もしくはポーズに合わせるだけでもいいのです。

首より頭は別の箱の想定です。

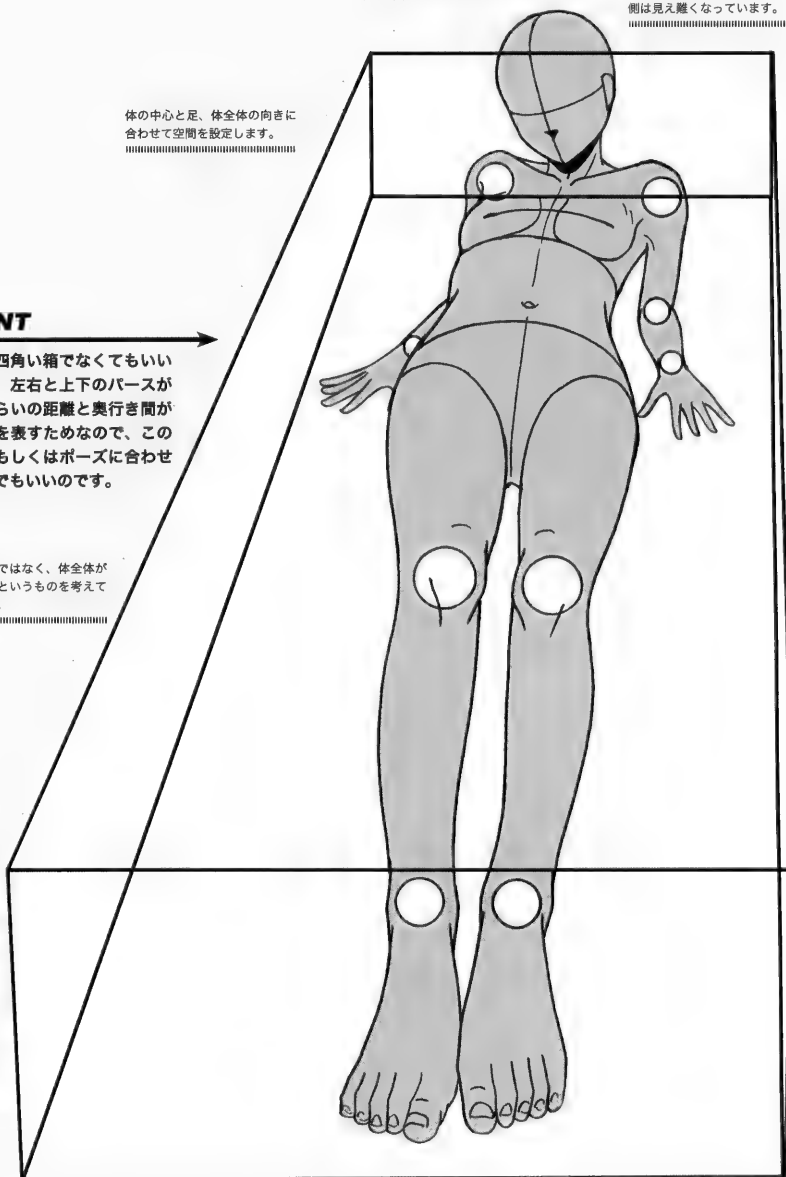
バースがあるため胴骨よりも向こう側は見えなくなっています。

体の中心と足、体全体の向きに
合わせて空間を設定します。

POINT

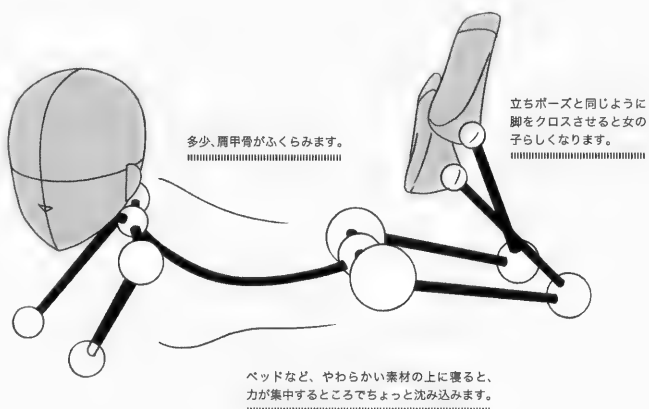
正確な四角い箱でなくてもいい
のです。左右と上下のバースが
どれくらいの距離と奥行き間が
あるかを表すための、この
場面、もしくはポーズに合わせ
るだけでもいいのです。

体の厚みではなく、体全体が
ある空間というものを考えて
ください。

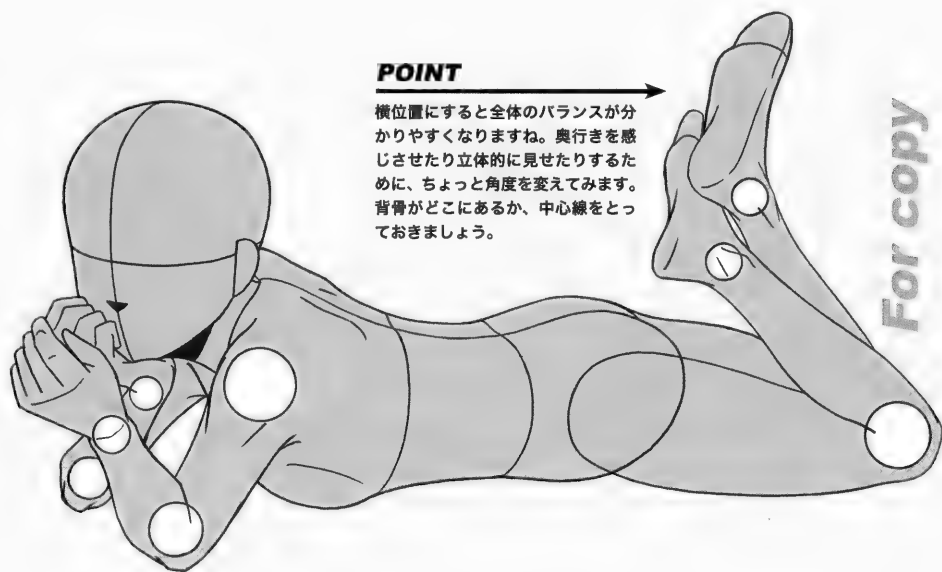


For copy

寝転び 1

**POINT**

横位置にすると全体のバランスが分かりやすくなりますね。奥行きを感じさせたり立体的に見せたりするために、ちょっと角度を変えてみます。背骨がどこにあるか、中心線をとっておきましょう。

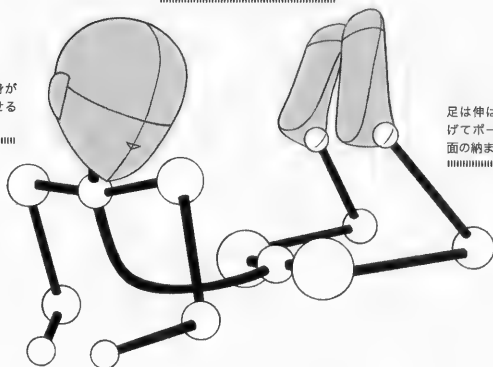


◎時には描きなれていない角度と組み合わせたポーズにしてください。
苦手でも描かないと上達しません。紙を裏返して描くのも一つの手法です。

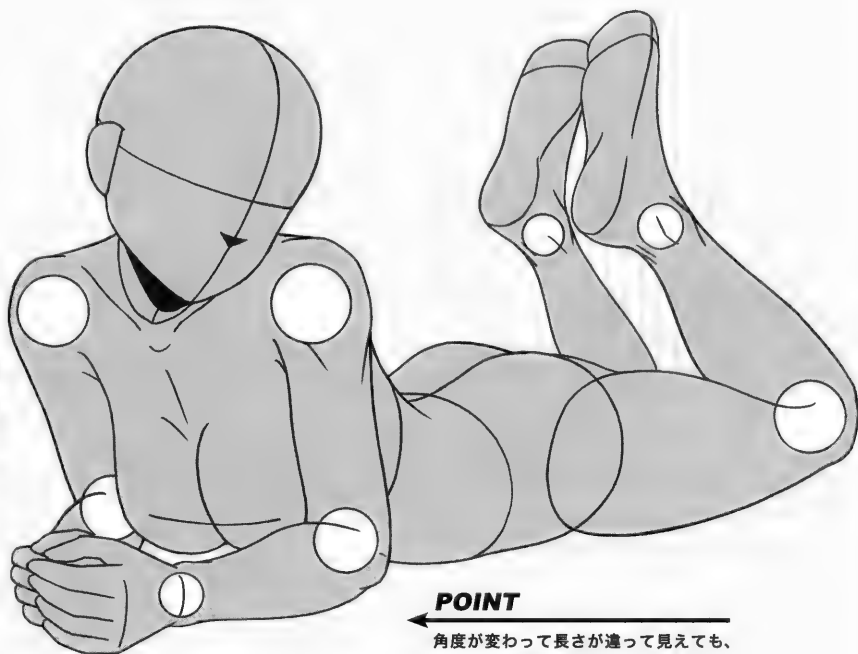
右足など、ラフの段階で見えない膝の部分を描いてみましょう。

肘を完全に立てると上半身が起き上がり、背中で反らせることになります。

足は伸ばすよりも膝から曲げてポーズを作った方が画面の納まりがよくなります。



For copy

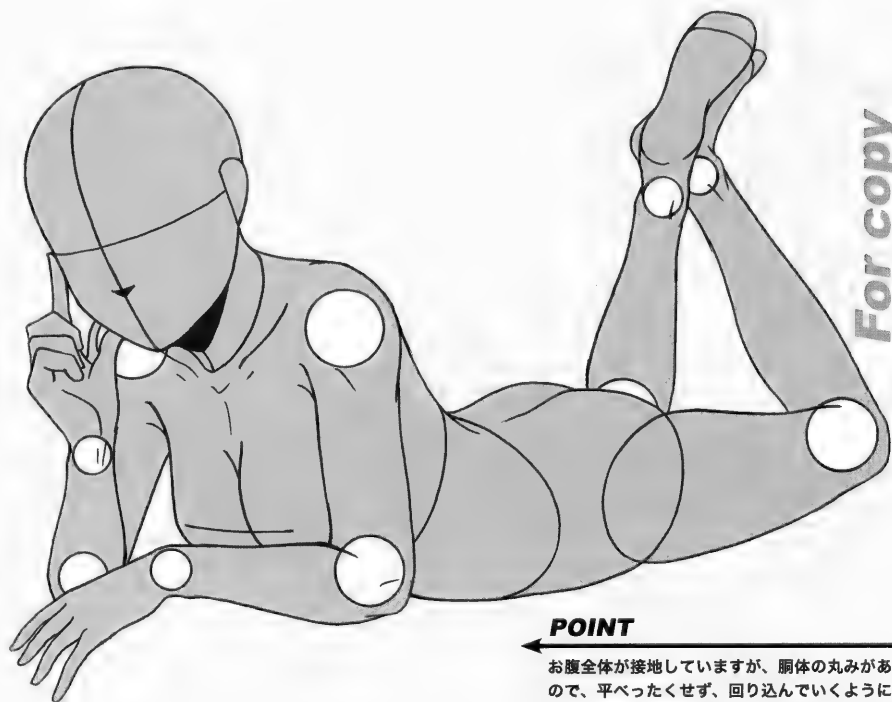
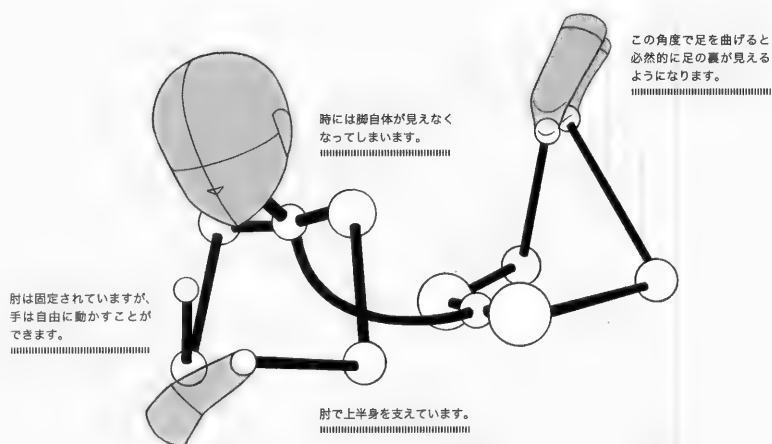


POINT

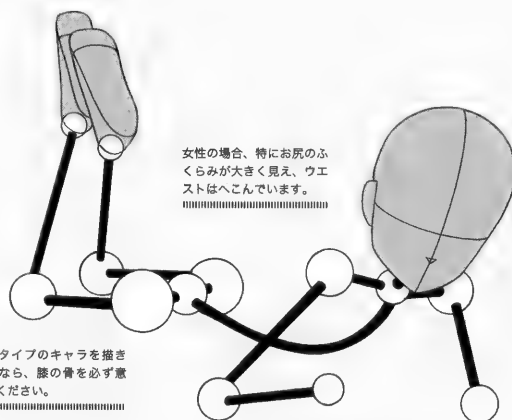
角度が変わって長さが違って見えても、筋肉の形は一緒です。どこが一番ふくらんでいるか意識しておきましょう。

寝転び 3

◎横になった(寝た)ポーズは頭身が計り難くなってしまいます。箱で立体を捉えると描きやすくなります。

**POINT**

お腹全体が接地していますが、胴体の丸みがあるので、平べったくせず、回り込んでいくようにウエストラインを描きこみます。服の場合はベルトや上着の裾の部分として処理します。

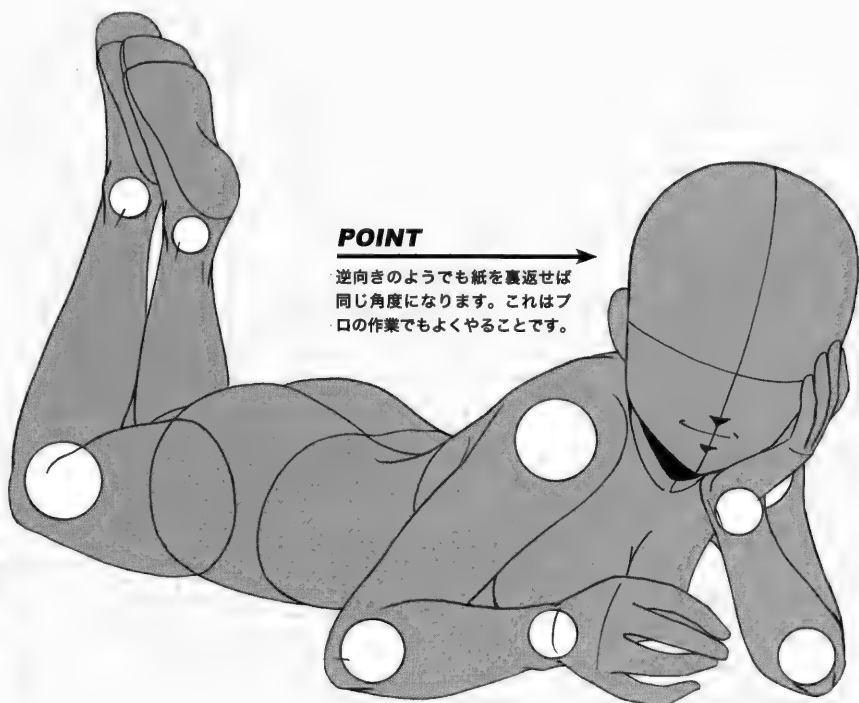


女性の場合、特にお尻のふくらみが大きく見え、ウエストはへこんでいます。

リアルタイプのキャラを描きたいのなら、膝の骨を必ず意識してください。

左手の肘だけで上半身を支えています。顔を全て左手に乗せているため、可能なポーズになっています。

右手は自由に動かして、ポーズを作ってみましょう。



POINT

逆向きのようにでも紙を裏返せば同じ角度になります。これはプロの作業でもよくやることです。

For copy

膝立ち

肘は外側に向いていた方が自然になります。

手が描かれていないとしまりのないポーズなのがわかります。

イラストなどの決めポーズの類では、見る相手への視線が重要です。顔は他に向いていても目は常にこちらを向かせましょう。

如何に格好よく納めるかがポイントです。ここでは指を開いてポーズに閉まりを付けています。

POINT

日常生活の中ではあまりするポーズではありません。見てもらう相手がいて成り立つポーズでしょう。
アイドルの写真集やイラスト等で決めポーズとして使います。

見る人の視線は丁度お腹のあたりで胸や顔は見上げるパースになります。

For copy

パースの角度にもよりますが、足とつま先が見えてもいいでしょう。

意図的な意味のあるポーズ・誘惑

基本的なデッサンに狂いのないポーズが描けるようになったらシーンや場面と言った作品の中で動きのあるものや、目的や意味のあるポーズも描くようにしましょう。

他の寝ているポーズよりも誘惑を目的とした感じのポーズになっています。

右手の肘に起こした上半身の体重がのっています。

左手の肩は見えませんが、この位置にあります。

前後ではなく、左右にカーブを描いています。

見えない足首もここにありますが、バースがついて小さく見えるのです。

ここでは髪の毛がないので当てていますが、髪の毛を手柳ですいている感じにするといでしょう。

ウエストのくぼみは見えませんが、線1本で表現できます。

女性ならではのなだらかなカーブです。こういうラインが色気を感じさせるのです。

体重がかかっているために首の付け根よりも肩の位置は上がります。

べったりと手のひらを置くのではなく、ちょっと立てた手の動きがプラスアルファのポイントになっています。

For copy

靴を履く・下着を脱ぐ

○ 靴を履く場面や服の着替えのシーンもアニメやゲームではよく登場してきます。

ウエストのラインの描き込み方で立体的に表現できます。

立つと太ももが細くなりがちなので意識して太くするようにしましょう。

このポーズのこの角度だと首は殆ど見えませんが針金では意識しておきましょう。

腰の捻り具合が女性らしさを表しています。

靴や下着が足から外れる位置に手があります。

肘はもっと曲げて動きを作ってもよいでしょう。

全体重がこの右足の方に掛かっていて、重量的にもバランスがとれるように中心になっています。

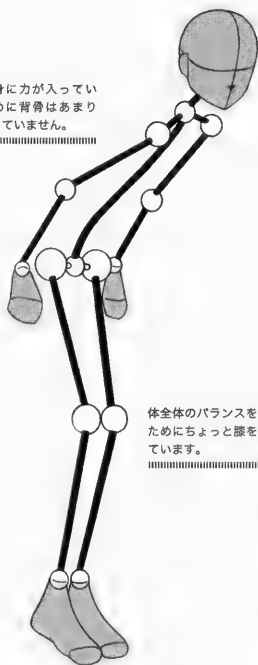
ポーズが違っても、左右の足の長さがあうようにバランスを合わせてください。

For copy

意図的な意味のあるポーズ・Gパンを履く

◎ これはそのまま他に流用のしようがないポーズです。Gパンもしくは下着を脱ぐ途中のポーズになっています。

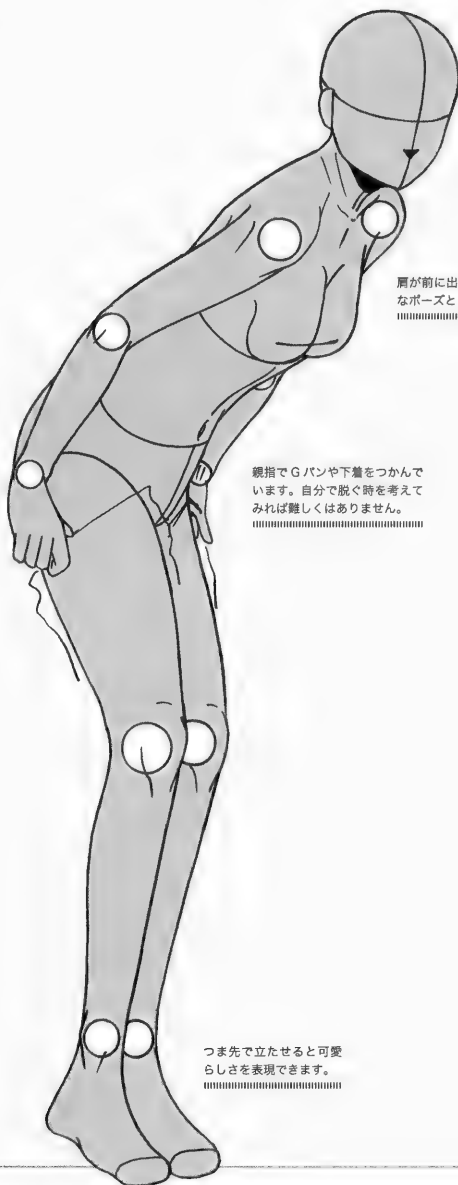
上半身に力が入っている
ために背骨はあまり
曲がっていません。



体全体のバランスをとる
ためにちょっと膝を曲げ
ています。

肩が前に出ているのが自然
なポーズといえます。

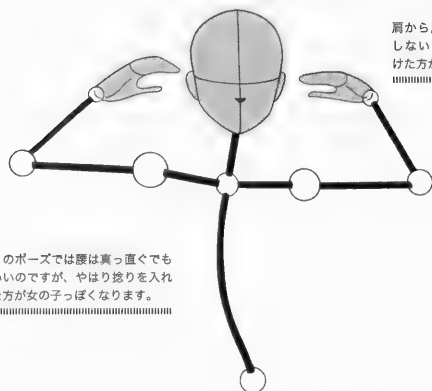
親指でGパンや下着をつかんで
います。自分で脱ぐ時を考えて
みれば難しくはありません。



つま先で立たせると可愛
らしさを表現できます。

意図的な動きのあるポーズ・ベールを上げる

上まで腕を挙げなくても髪の毛を掻き揚げるとか被り物（ベールとか）を上げる時など、腕が水平ぐらいになる時があります。この時の肩の関節や筋肉の動きや見え方というのにもデッサン力が大きなポイントになります。



肩から肘にかけて一直線にしないで、微妙な角度をつけた方がリアルでしょう。

このポーズでは腰は真っ直ぐでもいいのですが、やはり捻りを入れた方が女の子っぽくなります。



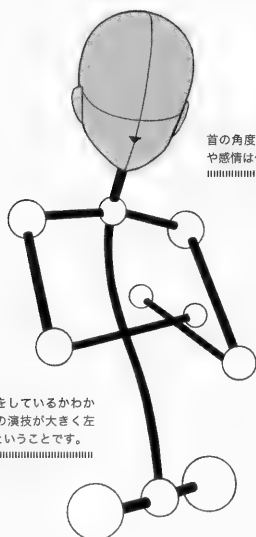
髪の毛ではるかベールであるか、設定によって手首や指の形を変えてください。

程よくわきの下のくぼみが分かる角度です。

胸から腕へのラインがこの段階ではつながっています。

意図的な動きのあるポーズ・胸を隠す

◎表情が大切なポーズですが、まずは体のデッサンに注意しましょう。



首の角度によっても表情や感情は付けられます。

手がないと何をしているかわかりません。手の演技が大きく左右するポーズということです。

POINT

女の子キャラクターが胸を隠すシーンは非常に多くあります。作品の方向性によっては見え過ぎてもいけないので、しっかりと隠れるように手の角度にも気を配ります。

足を開くか閉じるかでキャラクターの性格やシチュエーションが変わってきます。状況に応じて描き分けましょう。この例は年齢が高めに設定してあります。



For copy

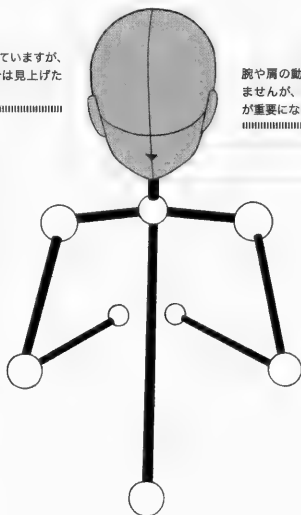
意図的な動きのあるポーズ・お祈り

◎シンプルに見えて実は難しいポーズです。

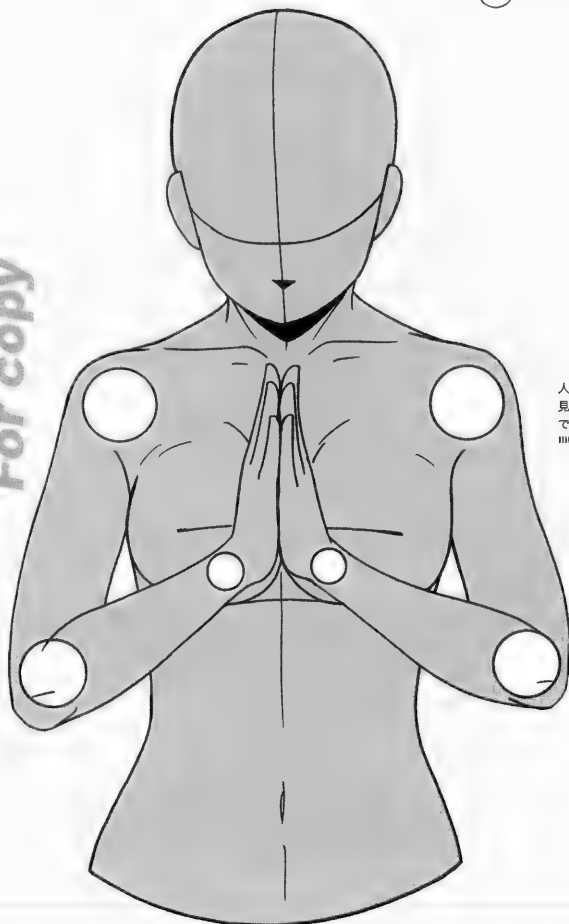
これは目を瞑っていますが、
祭壇などの場合は見上げた
顔もあります。

腕や肩の動きは複雑にはなり
ませんが、筋肉などの肉付け
が重要になります。

真正面からみると背骨の曲が
りは見えません。お祈りの姿
勢の正しさを強調するために
直線的に見える正面のポーズ
となっています。



For copy

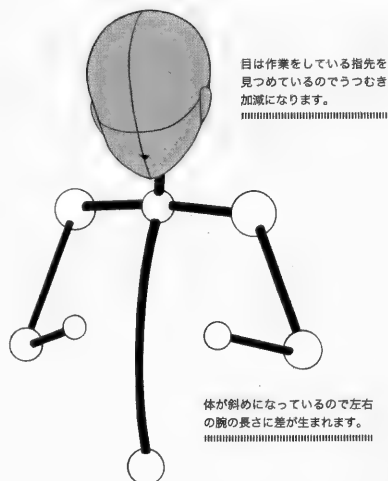


人差し指は長さの関係上
見えません。まずは真横
で練習しましょう。

POINT

手の指の動きと描き方が
ポイントとなります。人
間の動きや演技を細部ま
で表現しようとする手
をしっかりと描けなくて
はいけません。

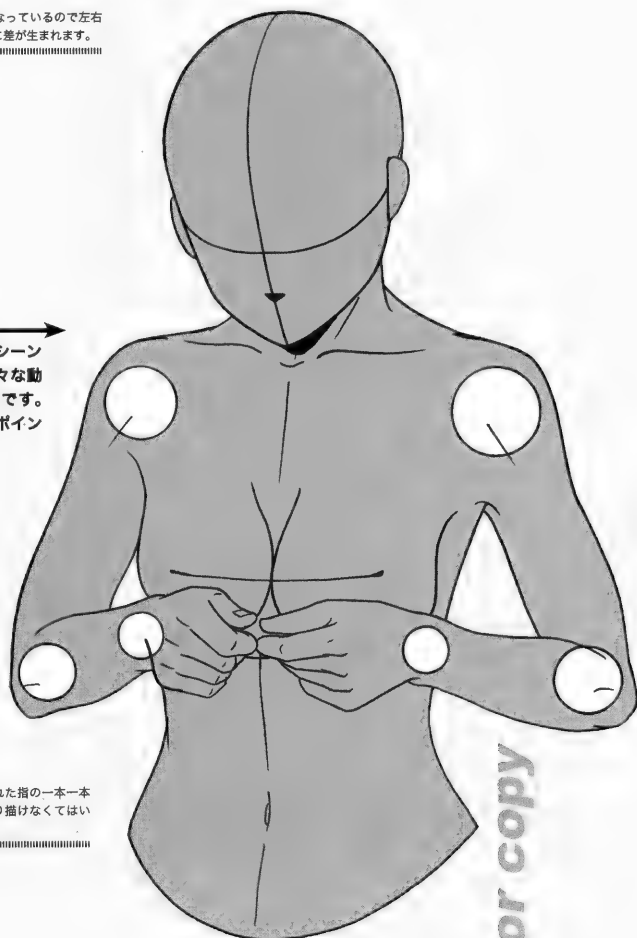
意図的な動きのあるポーズ・ボタンをつける

**POINT**

服を着替えているシーンに置き換えると様々な動きが見えるポーズです。指の動きが重要なポイントとなります。

腕や肩の筋肉の形は最低限覚えておきましょう。

肉付けされた指の一本一本がしっかり描けなくてはなりません。



For copy

大人しい娘と活発な娘の違い (大人しい)

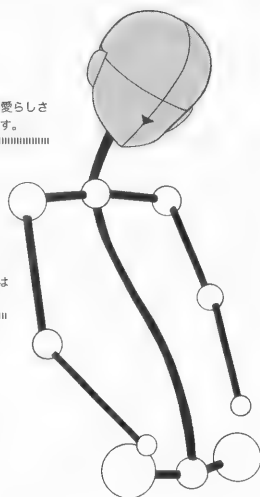
◎内向的なキャラと活発なキャラではデザインのみならずポーズでも表現できるようにしましょう。
ここでは2種類の例で比較してみました。

年齢が低くなれば頭身を小さくしてみましょう。



指を絡めさせているのが可愛らしさを強調しています。

首の傾げ方が可愛らしさを強調しています。



斜めになっても左右の方は同じ高さになっています。

大人しいと言ってもポスターやイラストの構図に拘るのなら、捻りとカーブを入れたポーズを工夫しましょう。

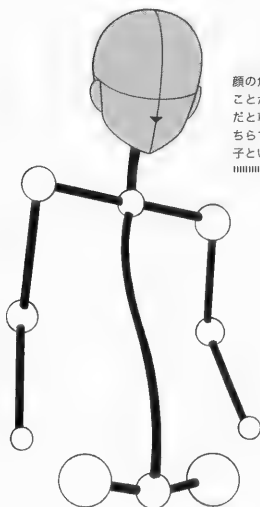
POINT

内向的な性格の場合、あまり動きを感じさせないように体の内側に納まるようにします。

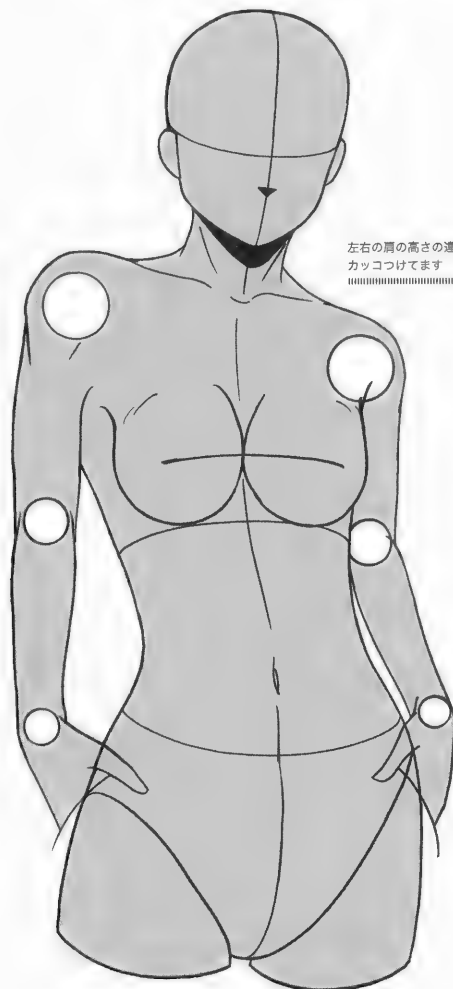
For copy

大人しい娘と活発な娘の違い (活発)

◎全体的にS字を描くポーズになります。



顔の角度によって相手に対する感情を変える
ことができます。上向きだと見下し、下向き
だと尊敬や憧れになります。この角度だとど
ちらでもなく、自分に満足しているような様
子といったところでしょう。

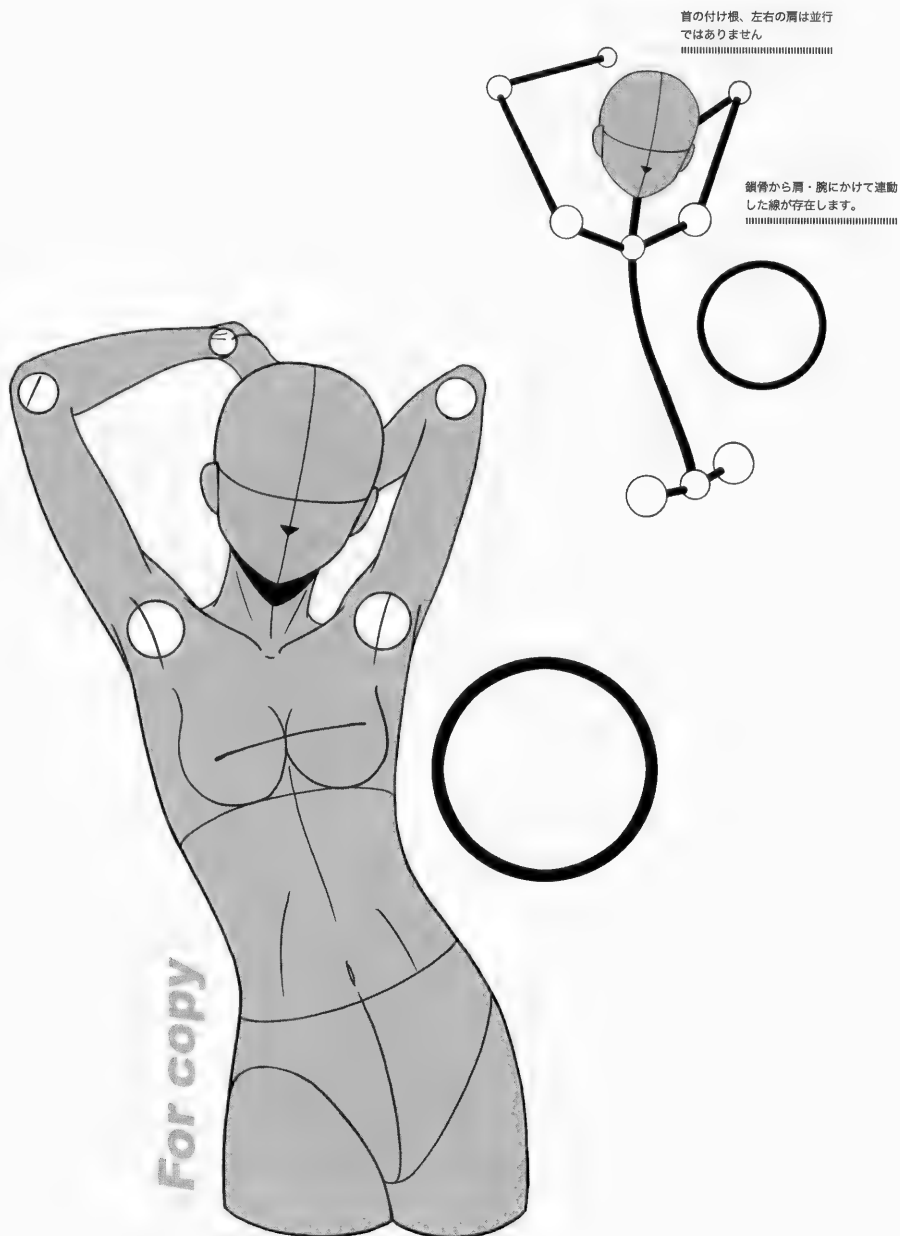


左右の肩の高さの違いがポイント。
カッコつけてます

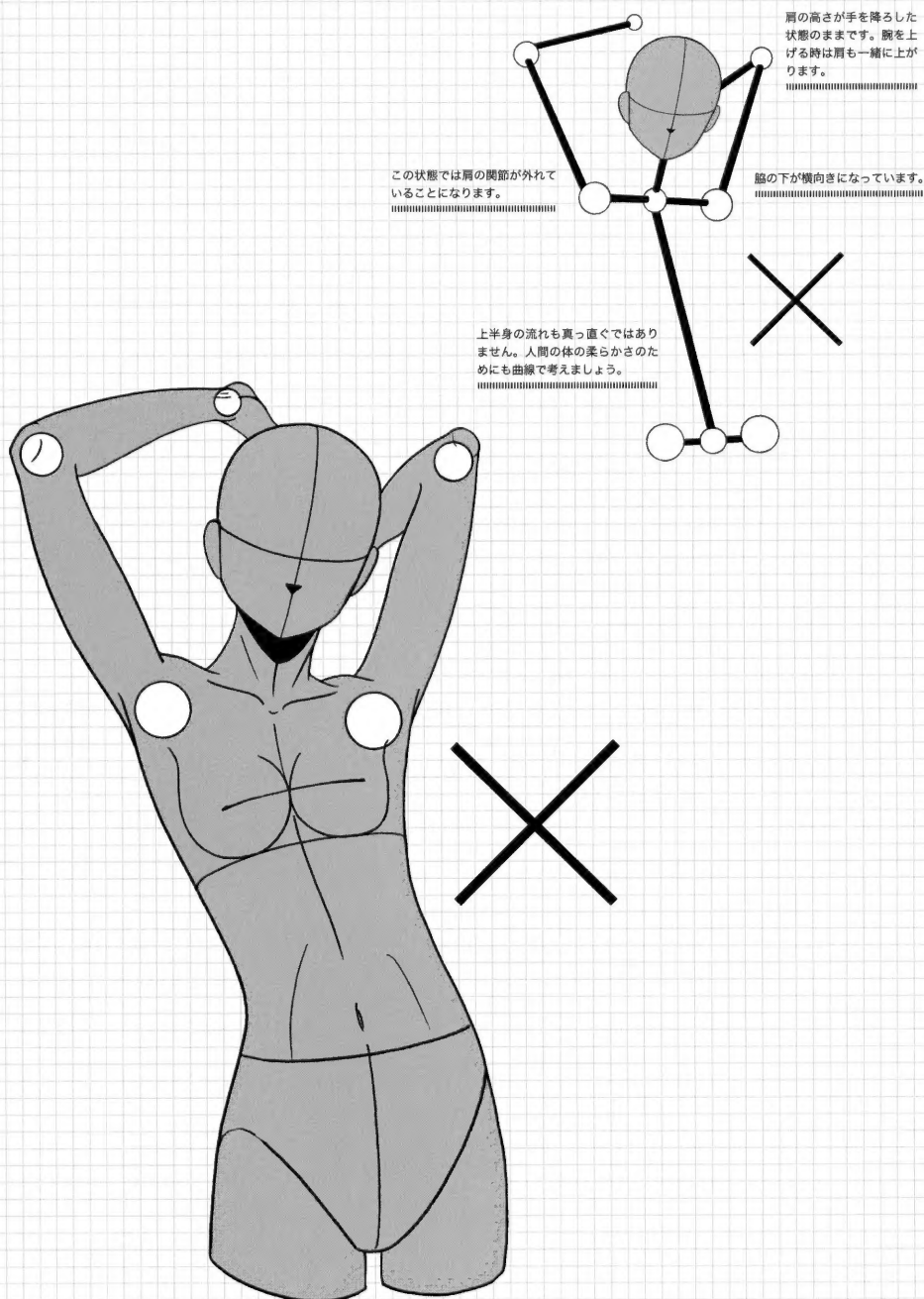
ポケットに手をつまむポーズ
で、腕と肘の曲がり具合によっ
て力が入っているかどうか表
現できます。

手をあげるポーズ 1

様々なポーズを描けるようになって、描き方一つで筋肉の形も変わってしまうので注意が必要です。
ここではよくある失敗例を紹介します。

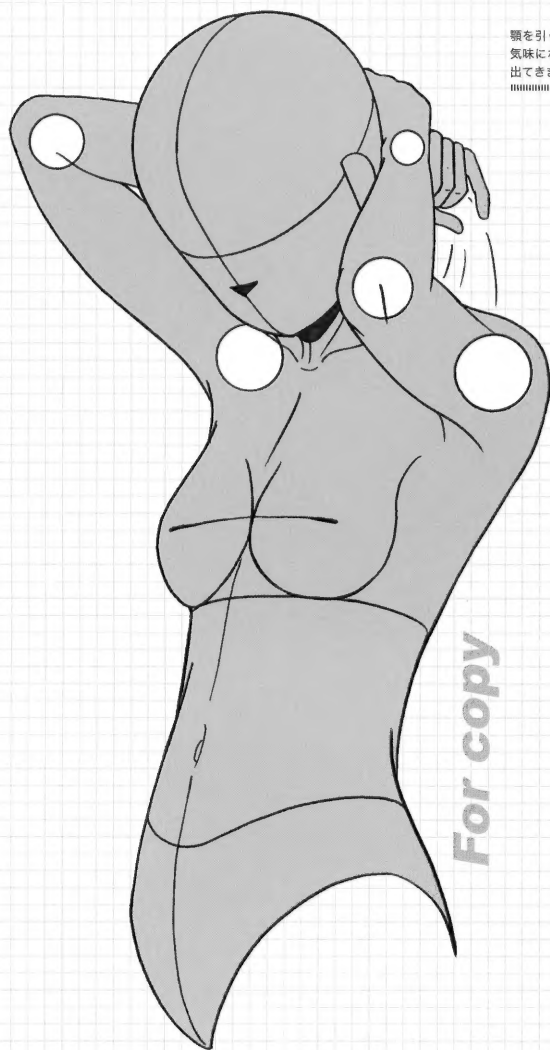


手をあげるポーズ 1



手をあげるポーズ 2

女の子を描くと髪の毛をしばったり着替えのときなど具体的な動きのシーンが出てきます。角度や動きを加えてみましょう。



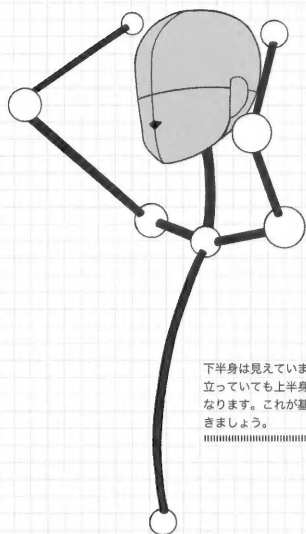
うつむいて髪を縛っています。

顎を引くと上半身が引き気味になり、お腹の方が出てきます。

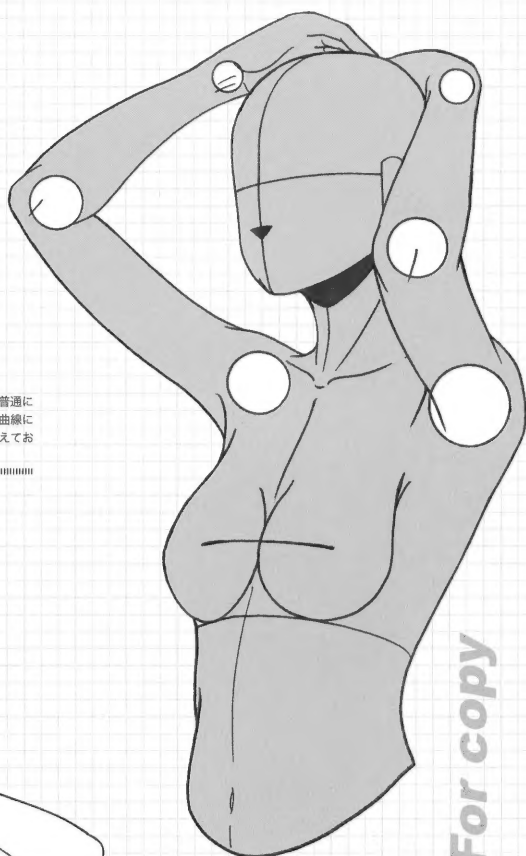
角度によっては長さを、パースをとって描かなければなりません。

背骨の流れも真っ直ぐではありません。

手をあげるポーズ 2



下半身は見えていませんが普通に立っていても上半身はこの曲線になります。これが基本と覚えておきましょう。



For copy



腕に引っ張られて肩から長いしわがよってしまいます。

セーラー服などの丈の短い上着だとおへそが出てしまいます。

キャラクターをつくろう！ 少女イラスト見本帖 —制服コレクション編—

2005年7月25日 初版発行

著者：尾澤 直志

編集：小関 匡

デザイン・装丁：ユルユラグラフィックス 奥山 寿史

印刷：凸版印刷株式会社

発行人：長谷川 新多郎

発行所：株式会社ビー・エヌ・エヌ新社

〒163-1111 東京都新宿区西新宿 6-22-1 新宿スクエアタワー 11 階

FAX:03-3345-1127

【ご注意】

＊本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上（株）ビー・エヌ・エヌ新社および著作権者の承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。

＊本書について電話でのお問い合わせには一切応じられません。

ご質問等ございましたら、はがき、FAX、e-mail にてご連絡下さい。

＊乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。

＊定価はカバーに記載されております。

ISBN4-86100-309-1

(C) Tadashi Ozawa. Printed in Japan.